Der Deckel fehlt leider.

Der Deckel fehlt leider.

EDITORIAL

Eine Party steigen lassen...

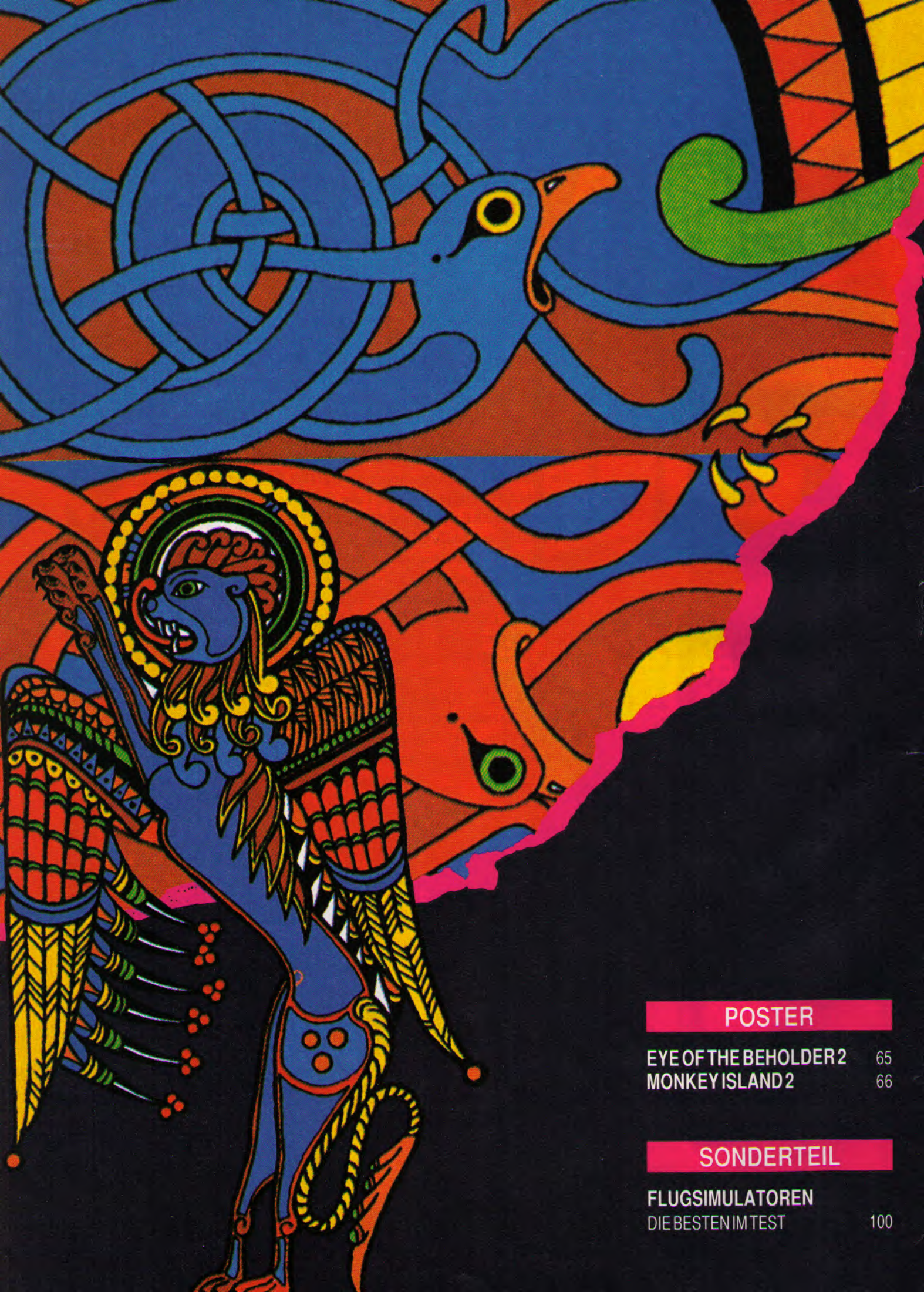
..., das gereicht seit jeher zu besonderer Freude. Ist das Vorhaben erst einmal ausposaunt, verschafft dies nicht selten einen - wenngleich kurzfristigen - Freundeskreis ungeahnten Ausmaßes. Ob Steh-, Dinner- oder Einweihungsparty, niemand will es so richtig wissen, und **alle** werden kommen. Was aber, wenn die Party eine ganz andere Rolle spielt? Der 'Casus Knaxus' liegt offensichtlich in ihrer Definition. Harte Arbeit wird auf die Herren und Damen 'Member of Parliament' (MP) zukommen, lädt der britische Prime-Minister die Labour-Party in die Nr.10, Downing Street. Nun gut, die müssen wenigstens nicht stehen. **Spielend** wiederum bewältigt jeder Role-Player die Vorbereitung seiner Party, die letztendlich via Harddisk steigen wird - im stillen Kämmerlein, mit oder ohne Drink.

Role-Playin'. Weniger das halbe Leben, aber diesmal doch die satte Hälfte dieses Specials. BEHOLDER 2 - es hat sich ausgeknobelt, ebenso gelüftet die Geheimnisse um SPIRIT OF ADVENTURE, FATE - GATES OF DAWN, den dritten Part von MIGHT & MAGIC und das viktorianische Epos SPACE 1889. Ein **Knaller** besonderer Güte dürfte unser SONDERTEIL sein, der imaginäre Begleiterscheinungen in Form pfeifender Turbinen und heulender Triebwerke nicht ausschließen läßt: FLUGSIMULATOREN. Die **besten** im Test...

Aus den Lüften zurück in die Wälder, begegnet Ihr dem Rächer Robin, der 'beste Gesellschaft' garantiert. Licht im Dickicht also auch bei CONQUESTS OF THE LONGBOW. Brandheiß: MONKEY ISLAND 2, die Fortsetzung der Super-Stereo-Seeräuber-Story. Und was die Krypten der KATHEDRALE anbetrifft - auch hier haben wir **mehr** als nur eine Kerze für Euch angezündet, um noch mehr Licht in die finstre Landschaft zu bringen. Let's party...

Yours Matts

(Matthias Siegk)



POSTER

EYE OF THE BEHOLDER 2 65
MONKEY ISLAND 2 66

SONDERTEIL

FLUGSIMULATOREN
DIE BESTEN IM TEST 100

INHALT

RUBRIKEN

EDITORIAL 3
IMPRESSUM 5
COMIC 41
NEWS 20
TIPS & TRICKS 94
WETTBEWERB 107
GEWINNER (SPECIAL 14) 5
USER-REPORT 109
ASM-BAZAR 116
GENERALKARTE/
INSERENTENVERZEICHNIS 129

KOPFNÜSSE/KARTEN

MONKEY ISLAND 2
VOM AFFEN GEBISSEN 6
THE LEGEND OF ROBIN HOOD
KOMMANDO SHERWOOD FOREST 24
SPIRIT OF ADVENTURE
CITY FANTASY 36
SORCERER
BEGEGNUNGEN MIT DEM... 47
FATE - GATES OF DAWN
NYMPHEN, SÜMPFE, WELTENRETTER 56
MIGHT & MAGIC 3
DIE GLORREICHEN SECHS 74
DIE KATHEDRALE
CRYPT-A-MANIA 82
SPACE 1889
WELTENEROBERER GANZ
OHNE HI-TECH 110
EYE OF THE BEHOLDER 2
DEEPER AND DEEPER... 118

DIE WINNER AUS ASM-SPECIAL 14

KONAMI, 'Castlevania':

1.-10.Preis (je einen Game Boy)
Jürgen Schrampf, *A-3370 YBBS/Donau*, Uwe Hoppe, *3583 Wabern-Harle*, Ingo Haack, *7312 Kirchheim/Teck*, Michael Lübbe, *2857 Langen*, Markus Weber, *3429 Rollshausen*, Thomas Peters, *4000 Düsseldorf 12*, Stefan Waldhauser, *8568 Hüttenbach*, Patrick Johannes, *5475 Burgbach*, Manfred Pfauntsch, *8400 Regensburg*, Nicole Müller, *4300 Essen 1*

11.-20.Preis (je ein Modul 'Castlevania'):
Markus Beck, *O-6056 Schlensingen*, René Lerch, *O-2400 Wismar*, Ralph Brilla, *4780 Lippstadt*, Markus Sender, *4650 Gelsenkirchen*, Jens Zoll, *8501 Burgthann*, Stevy Marx, *6110 Dieburg*, Joachim Franz, *8500 Nürnberg 60*, Nini Wiese, *2000 Hamburg 70*, Michael Scheel, *7460 Balingen-Frommen*, T. Siermann, *O-7700 Hoyerswerda*.

Herzlichen Glückwunsch!!!

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Christian Widuch

VERLAGSLEITER
Stefan Ritter

CHEFREDAKTEUR
Matthias Siegk (mats, verantw.)

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Ulrich Mühl (uli)

REDAKTION
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

COVER
Thomas Thiel

LAYOUT
Annette Braun (Ltg.)

COMIC
Stefan Bayer, Mathias Neumann

FREIE MITARBEITER
Michael Behringer, Wolfgang Fröde, Ralf Hausherr, Wolfgang Heidorn, Ralf Kleinfeld, Christian Mergler, Peter Trappmann, Stefan Westermann.

FOTOS
Bavaria Bildagentur (3), Edgar Sommer (2), Redaktion

ANZEIGENLEITUNG
Britta Fiebig

ANZEIGENVERKAUF
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel: (089) 439 10 87, Fax: (089) 439 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.6, ab 1. Januar 1992

REPRÄSENTANT IM AUSLAND
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

ANZEIGENVERWALTUNG
Anja Pröger (Ltg.), Tel: (05651) 929 915, Fax: (05651) 929 944

PRODUKTION
DMV Daten & Medien-Verlag
Widuch GmbH & Co.KG

REPRODUKTION
Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT
Jahresabonnementpreis (4 Ausgaben) Inland DM 35,-, Ausland DM 42,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

ABONNEMENT-VERWALTUNG
Tanja Mosebach
Tel.: 05651/929 904

BANKVERBINDUNG
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

SONDERDRUCK-DIENST
Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe sind auch in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an: Anja Pröger, Tel.: (05651) 929915, Fax: (05651) 929 944

VERLAG UND REDAKTION
Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870, 3440 Eschwege

Telefon	(05651) 929 901
Telefax (Verwaltung)	(05651) 929 940
Telefax (Redaktion)	(05651) 929 941
Bildschirmtext (BTX)	(05651) 929-0001

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos kann keine Haftung übernommen werden.

Vom Affen gebissen

Foto: Bavaria Bildagentur

Wann, wo und wie ich LeChuck besiegte

Post aus anderen Dimensionen ist für uns eigentlich nichts Ungewöhnliches. Wenn es sich dabei auch noch um eine Flaschenpost handelt, dann wissen wir schon Bescheid: Guybrush Threepwood ist mal wieder unterwegs - und in Nöten. Seinen Reisebericht in der Flasche haben wir aufbereitet, vielleicht kommt der werte Leser ja einmal in ähnliche Situationen.

Nach seinem Sieg über LeChuck hatten die Wogen von Schicksal und Karibik unseren Helden Guybrush Threepwood an den Strand von Scabb Island verschlagen, dem wohl langweiligsten Plätzchen Erde diesseits des Bermuda-Dreiecks. Für ausgemusterte Piraten sicherlich ein idealer Ort, um den Gnadenrum zu genießen, für einen jungen und dynamischen Piraten mit Ambitionen aber ein Alptraum, den es schnellstmöglich zu verlassen gilt. Doch das war nicht ganz so einfach, wurde doch Scabb Island von Largo LaGrande tyrannisiert, der die Insulaner ausplünderte, wo er nur konnte.

Diese Erfahrung mußte auch Guybrush machen, als er sich in Woodtick, dem größten Ort der Insel, nach einer Mitfahrgelegenheit zur nächsten Insel erkundigen wollte. Im Gespräch mit den Bürgern von Woodtick stellte sich schnell heraus, daß man Largo nur durch Einsatz modernster Voodoo-Technologie von der Insel vertreiben konnte. Diese konnte von der Voodoo-Lady, die in den Sümpfen von Scabb Island lebte, hergestellt werden, allerdings waren dazu einige Zutaten nötig, deren Beschaffung Guybrush übertragen wurde.

Jäger der verlorenen Zutaten

Die erste Zutat, der Knochen eines verstorbenen Angehörigen, war kein Problem: Die Schaufel am Schild vor dem Ortseingang schrie geradezu danach, mitgenommen und auf dem Friedhof am Grab von Largos Großvater verwendet zu werden. Unproblematisch auch die zweite Zutat, etwas Körperflüssigkeit: Beim ersten Besuch

der Kneipe von Woodtick traf Guybrush wieder auf Largo. Dieser hinterließ das Gewünschte in Form eines Spuckrestes, der mit Hilfe eines beim Kartographer Wally in Massen erhältlichen Blattes Papier eingesammelt werden konnte.

Etwas schwieriger gestaltete sich dann die Suche nach einem Stück von Largos Kopf. Hierzu besuchte ihn Guybrush in dem Hotelschiff, in dem sich Largo eingenistet hatte. Um in Largos Gemächer zu kommen, mußte allerdings erst für etwas Ablenkung gesorgt werden. Die schuf Guybrush, indem er das Krokodil mit dem Messer losschnitt, das er zuvor in der über ein Fenster zugänglichen Küche der Kneipe entwendet hatte (das Messer!). Im Zimmer von Largo fand sich schließlich eine Perücke, die als dritte Zutat ausreichte.

Tja, jetzt fehlte noch ein Stück von Largos Kleidung. Kein Problem für einen gewieften Piraten, der LeChuck besiegt hat. Die schon bekannten Piraten waren schnell dazu überredet, den Eimer an ihrem Schiff herzugeben. Der Eimer wurde im Sumpf mit Schlamm gefüllt und dann auf die von innen geschlossene Tür von Largos Zimmer gestellt. Nach dieser Schlammschlacht trafen sich Largo und Guybrush vor der Wäscherei wieder, und anschließend fand Guybrush in Largos Hotelzimmer hinter der Türe das Ticket für Largos Wäsche. Was er dann bei der Wäscherei erhielt, war zwar etwas sonderbar, aber was soll's - immerhin waren jetzt alle Zutaten komplett. Die Voodoo-Lady produzierte dann auch flugs das gewünschte Püppchen, und Largos Tage auf Scabb Island waren gezählt. Allerdings beging Guybrush bei der Vertreibung von LaGrande eine Dummheit, deren Tragweite er erst später erkannte.

Doch vorerst gab sich Guybrush noch seinen Träumen von der Schatzsuche hin. Das Problem des Largo-Embargos war gelöst, blieb nur noch das Problem der Reisekosten. Captain Dread, der im Westen der Insel ein Hausboot hatte, war zwar prinzipiell dazu bereit, Guybrush durch die Gegend zu schippern, wollte aber auch prinzipiell zuvor Cash sehen. Das bißchen Geld, das man von den Piraten fürs Holzbein-Polieren bekam, reichte jedenfalls nicht.

Erst motzt er,...

...dann geht er.

Romantik am Lagerfeuer

Per Anhalter durch die Karibik

Wie es der Zufall so wollte, suchte die Kneipe einen Koch, aber ebenso zufällig war diese Stelle kurz zuvor besetzt worden, so daß Guybrush einen Weg suchen mußte, den jetzigen Koch in Mißkredit zu bringen. Die Art und Weise, in der er es tat, war zwar nicht sonderlich fein und appetitlich, da sie jedoch zum Erfolg führte, wollen wir ihm keinen Vorwurf daraus machen: Bei der Voodoo-Lady konnte er eine Rolle Faden "organisieren", am Strand fand er einen Stock und im Futternapf des freigelassenen Krokodils etwas Käse. Das Ganze ergab zusammen mit der Kiste vor der Wäscherei eine passable Falle, mit der er die Ratte der Piraten einfing. Mit dieser Ratte verfeinerte er das Süppchen, das der Koch gerade kochte und bestellte sich ganz frech beim Wirt eine Kostprobe. Wie nicht anders zu erwarten, war der Wirt von den Kochkünsten seines Angestellten nicht besonders angetan und entließ ihn, woraufhin sich Guybrush um die Stelle bewarb, den Vorschuß kassierte und sich durch das Fenster aus dem Staube machte.

Da Captain Dread seinen Talisman verloren hatte und ohne ihn nicht auslaufen wollte, stibitzte Guybrush noch das Monokel von Wally, was als Ersatz

Kein Traumschiff

Total versumpft...

Holzwurm bei der Arbeit

Auf großer Fahrt

vollauf genügte. Die Reise konnte also losgehen. Auf Dreads Schiff nahm Guybrush als erstes die leere Tüte Papageienfutter an sich. Was für ein dunkler Impuls ihn dazu trieb, ist nicht bekannt, vielleicht war er ja schon lange nicht mehr auf See gewesen und wollte ganz einfach sichergehen...

Der erste Weg führte ihn nach Phatt Island, wo er recht unfreundlich empfangen und ins Gefängnis gesteckt wurde. Unter der Matraze fand er ein Stück Holz, mit dem er sich einen Knochen aus der Nachbarzelle angelte, mit dem er den Wachhund austrickste. Im Regal des Gefängnisses fand er zwei Briefumschläge, die er an sich nahm und öffnete. In dem einen fand er sein komplettes Inventar wieder, im anderen das Eigentum eines weiteren Justizirrtums. Wahrscheinlich jener Person, deren Überreste er an den Hund verfüttert hatte.

Bevor Guybrush diese ungastliche Insel verließ, besuchte er noch kurz die örtliche Bücherei, blätterte ein wenig im Karteikasten und ließ sich eine Mitgliedskarte ausstellen. Anschließend machte er sich auf den Weg nach Booty Island um zu schauen, ob es dort tatsächlich so schön war, wie Captain Dread ihm vorgeschwärmt hatte.

Das erste Kartenteil

Booty Island - Perle der Karibik, Insel im Dauer-Karneval, und vor allem: Insel, auf der mindestens zwei Teile der Schatzkarte zu finden sind. Den ersten Teil erspähte Guybrush schon kurz nach der Landung im Krämerladen. Der Preis überstieg jedoch Guybrushs finanzielle Möglichkeiten, aber immerhin ließ der Verkäufer durchblicken, daß er an einer Gallionsfigur interessiert und eventuell zum Tausch bereit sei. Gut und schön, aber bei einem Gespräch mit Kate Capsize, der lokalen Schiffsverleiherin, stellte sich heraus, daß Guybrush nicht einmal das Geld für die Suche nach dem versunkenen Schiff hatte, immerhin konnte er Kate eines ihrer Flugblätter abschwatzen, um später auf ihr Angebot zurückzugreifen.

Der Spuckwettbewerb versprach wertvolle Preise, die ersten Versuche von Guybrush waren jedoch mehr als blamabel. Etwas Doping mußte her, und das gab es in der Kneipe auf Scabb Island, wohin sich Guybrush wieder begab. Dort kaufte er von jedem Drink ein Glas, dank der Mitgliedskarte der Bibliothek wurde er jetzt zuvorkommend bedient. Aus der gelben und der blauen Brühe mischte er sich eine grüne, die dem Speichel die nötige Konsistenz verlieh. Zurück auf Booty Island zeigte sich eine deutliche Leistungssteigerung, aber es reichte nicht für den ersten Platz. Also mußte dem Glück noch etwas nachgeholfen wer-

Lesen bildet!

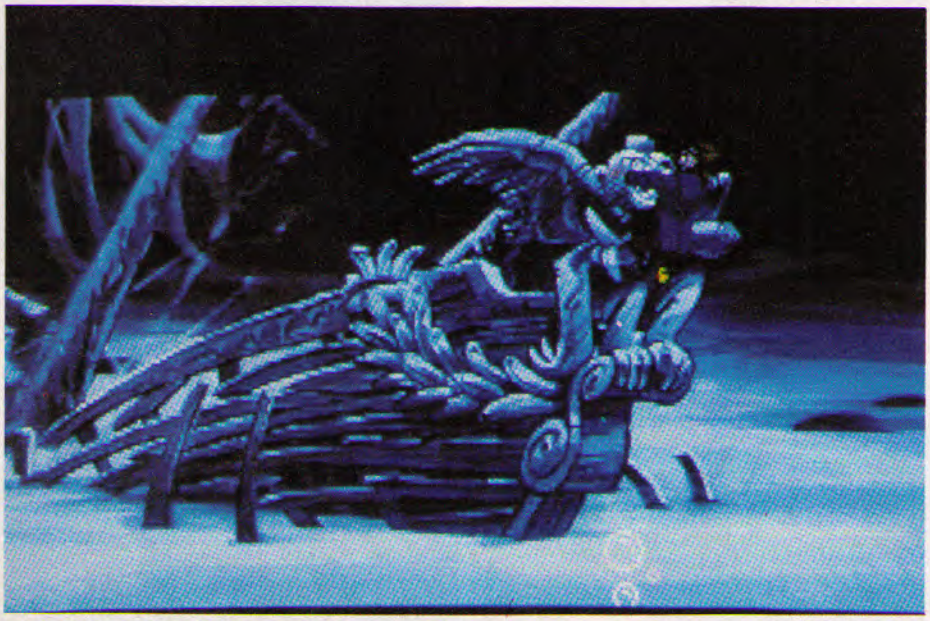
Beim "Mogeln" erwischt...

Schatztaucher...

den. Im Krämerladen erstand Guybrush ein Schiffshorn, das ähnlich wie das des lokalen Postschiffs klang. Damit konnte er den Aufseher des Wettbewerbs ablenken und die Fähnchen auf dem Spielfeld umstecken. Nach einigen Versuchen hatte er es dann geschafft und hielt eine eher mickrige Plakette in der Hand, die er aber beim Krämer doch noch ertragreich verkaufen konnte. So ertragreich, daß er das Schiff für die Schatzsuche chartern konnte.

Das Problem war nur: Wo nach dem versunkenen Schiff suchen? - Die Antwort fand sich in der Bibliothek auf Phatt Island unter dem Stichwort **Desasters** - in diesem Buch war eine Positionsangabe. Also fuhr Guybrush mit Captain Capsize an diese Stelle, tauchte und wurde fündig. Zwar war Guybrush, nachdem er den Affenkopf abmontiert hatte, zu schwer zum Schwimmen, aber mit Hilfe des Ankers kam er wieder an die Wasseroberfläche. Nach einem kurzen Deal mit dem Krämer war Guybrush im Besitz des ersten Teils der Karte.

Willkommen auf Booty Island



Ein ganz schöner Brocken!

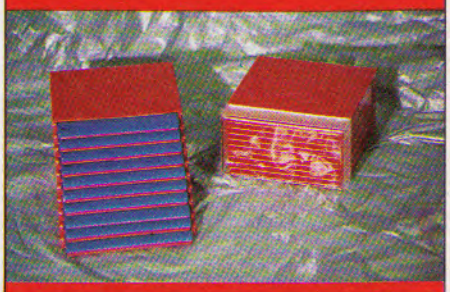
Anzeige

RUBIK hätte seine Freude dran.

Ihr auch!

SUPER

Disk-Quader für 10 Disks
nur 9,90 DM
inkl. 10 3,5" Disks
nur 24,95 DM



Bitte Bestellkarte benutzen.

Bavaria Bildagentur

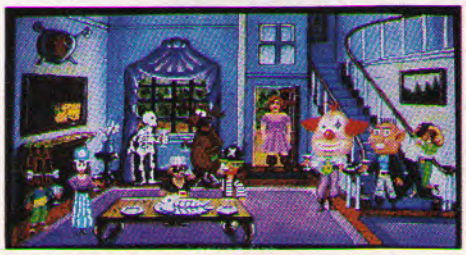
Der Karte zweiter Teil

Angesichts der "guten Beziehungen" zwischen Guybrush Threepwood und Elaine Marley sollte die Beschaffung des zweiten Kartenteils keine größeren Probleme bereiten - aber das war Wunschdenken. Ohne Einladung und passendes Kostüm war kein Zusammentreffen mit Elaine möglich. Also wurde die gesamte Karibik nach einer Einladung durchsucht. Fündig wurde Guybrush wiederum auf Phatt Island, dort konnte man in einer Seitengasse beim Glücksspiel die Einladung gewinnen. Die Glückssträhne des Mitspielers war extrem verdächtig, also folgte ihm Guybrush in eine andere Seitengasse. Dort konnte man die nächste Gewinnzahl erfahren, wenn man sich als Clubmitglied ausweisen konnte. Dies geschah durch einen kleinen Test, bei dem ein Zahlencode zu knacken war. Das war kein größeres Problem, denn die gesuchte Antwort war immer die Anzahl der als erstes gezeigten Finger. *(Es soll auch Leute geben, die durch Abspeichern vor der Antwort gewonnen haben, aber das ist wieder eine andere Geschichte.)*

Nachdem die Sache mit der Einladung geklärt war bekam Guybrush auch das benötigte Kostüm - nicht unbedingt ein besonders schönes, aber was soll's. Der Rest war ein Kinderspiel: Ins Haus, die Karte geschnappt und wieder raus - von wegen, denn da war noch dieser dumme Hund, der die ganze Sache auffliegen ließ. Guybrush wurde zu Elaine gebracht und hätte sie durch extremes Süßholzraspeln beinahe zur Einwilligung gebracht, aber dann verplapperte er sich doch, und Elaine warf die Karte erbost aus dem Fenster.

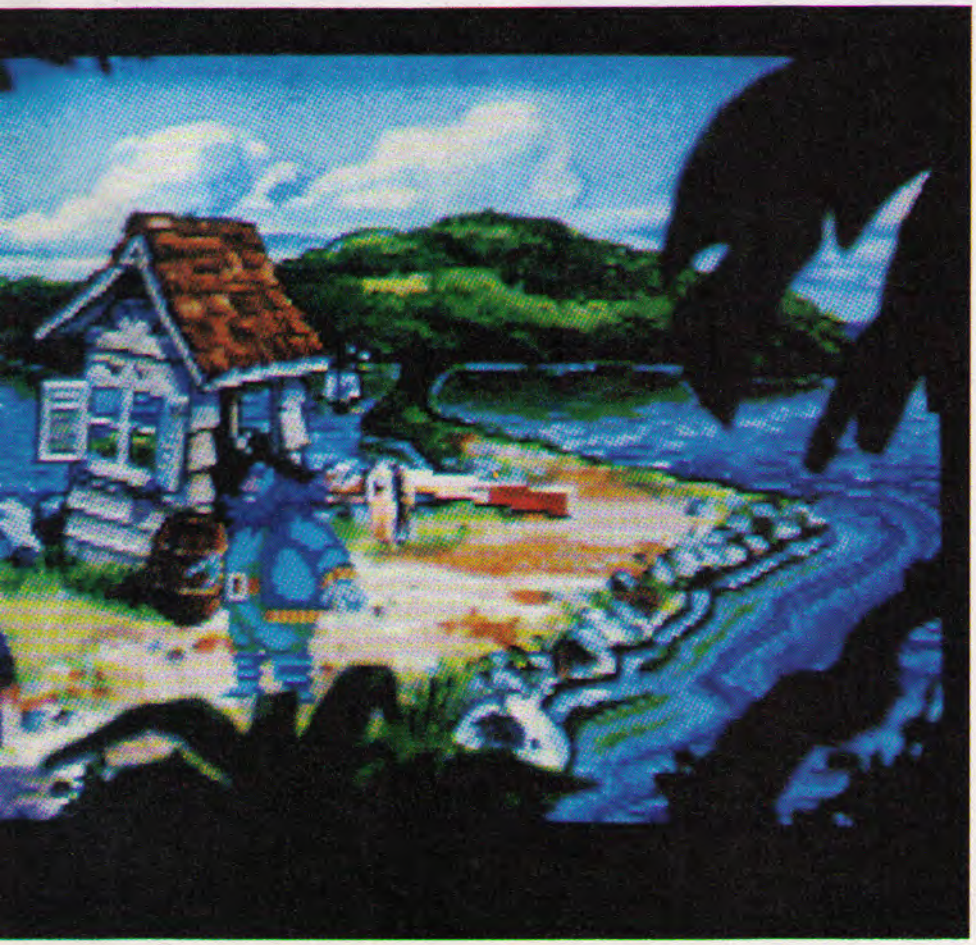
Das wäre nicht so schlimm gewesen, wenn nicht ein plötzlicher Windstoß die Karte quer über die Insel an die Klippen geweht hätte. Da hing sie nun an einem Ast, und Guybrush hatte keine Möglichkeit, an sie heranzukommen. Oder doch? Da war noch dieser

Hier gibt's Fisch


Illustre Gesellschaft

Unheimliche Begegnung...

Liebesgeflüster



Fischer auf Phatt Island - mit dessen Angel sollte die Sache eigentlich kein Problem sein. Doch wie konnte man ihn dazu bringen, einem diese Angel zu überlassen? Guybrush überredete ihn schließlich zu einem Deal: Tausche großen Fisch gegen Angel. Den Fisch wiederum gab es auf Booty Island: Nachdem Guybrush an der Hintertür des Gouverneurspalastes mit den Mülltonnen gespielt hatte, wurde er vom dortigen Koch einmal ums Haus gejagt und konnte anschließend in der Küche ein Prachtexemplar von einem Fisch ergattern. Der Deal mit dem Fischer wurde rechtsgültig gemacht und dem Angeln nach der Karte stand nichts mehr im Wege.

Die Sache hätte auch beinahe geklappt, wäre da nicht diese lästige Möve gewesen, die sich die Karte schnappte und in das Baumhaus verschleppte. Um in das Baumhaus zu kommen, mußte Guybrush das Ruder aus Elaines Zimmer "ausleihen" und in angemessener Weise mit den Löchern und der Planke im Baum vewenden. Der erste Versuch ging jedoch schief, und in der Folge hatte Guybrush einen seltsamen Traum, in dem ihm seine Eltern eine Nachricht zukommen ließen. *(Diese notiert er auf dem ehemaligen Spuckzettel, empfehlenswert ist für einen ordnungsgemäßen Programmablauf der vorherige Kauf eines Schreibgeräts beim Krämer.)*

Das Ruder war hinterher nicht mehr zu verwenden und mußte auf Scabb Island erst repariert werden. Im Baumhaus stellte sich dann noch das Problem, aus dem Haufen Karten die richtige herauszusuchen, aber hier leistete Elaines Hund schließlich gute Dienste, und letztendlich war Guybrush auf dem halben Weg zu Big Whoop.

Aller guten Dinge sind drei

Das dritte Kartenteil hatte Rapp Scallion mit ins Grab genommen, und der lag in der Krypta auf Scabb Island begraben. Der Schlüssel dazu hing in Stans Gebrauchtsargladen, war allerdings nicht so einfach zu bekommen, da so ein quicklebendiges Kerlchen

wie Stan eben doch nicht so leicht einzusargen ist. Mit dem passenden Handwerkszeug ging es jedoch. Dazu kaufte sich Guybrush zunächst beim Krämer die Säge und machte sich auf den Weg nach Scabb Island. Dort sägte er einem der trägen Piraten das Holzbein ab, und während der Holzwurm das Malheur wieder reparierte, versorgte sich unser kleiner Scherzbold in dessen Laden mit Hammer und Nägeln. Als Stan dann wieder einmal den Sarg vorführte, schloß Guybrush dessen Deckel und vernagelte ihn sicher.

Mit dem Schlüssel gelangte der potentielle Leichenschänder in die Krypta, konnte sich aber angesichts der vielen Särge für keinen so recht entscheiden. Auswahlhilfe versprach er sich von einem Buch mit Zitaten berühmter Piraten, von dem er unter dem Stichwort **Quotations** in der Bibliothek erfahren hatte. Leider hatte Gouverneur Phatt das Buch gerade ausgeliehen, also mußte Guybrush in die Höhle des Löwen. Der erwies sich jedoch als recht zahm: Die Wache war ebenso dumm wie stark und entsprechend leicht zu überlisten, und Schweinchen Dick selbst so träge, daß Guybrush das Buch problemlos gegen ein anderes austauschen konnte. Die Wahl des Sarges war nun kein Problem mehr, das Häufchen Asche darin war jedoch wenig mitteilsam.

Hier konnte nur noch die Voodoo-Lady helfen, in deren Regal Guybrush beim Stöbern ein vielversprechendes Mittelchen namens "Ash-2-Life" entdeckt hatte. Es gab dabei nur zwei kleinere Probleme: Die Dame benötigte für die Anfertigung erstens etwas Asche des zu Erweckenden und zweitens ein bestimmtes Rezept. Wo ersteres zu finden war, war klar, das zweite fand sich unter dem Stichwort **Receipt** in der Bibliothek. Jetzt endlich konnte Rapp erweckt und befragt werden. Dieser bat Guybrush um einen letzten Dienst, den er gerne erfüllte und dafür mit dem dritten Teil der Karte belohnt wurde.

Der Weg zum letzten Teil der Karte war gar nicht so einfach zu begehen, wurde er doch von einem Wasserfall auf Phatt Island versperrt. Und der ließ

Glücksspiel erlaubt

Zu Gast beim Gouverneur

Werden Sie beißen?

Buch gesucht...

Am Baumhaus

Zu heiß gebadet...

Kalte Küche

Eine Affenschande!

Ausgeklimpert...

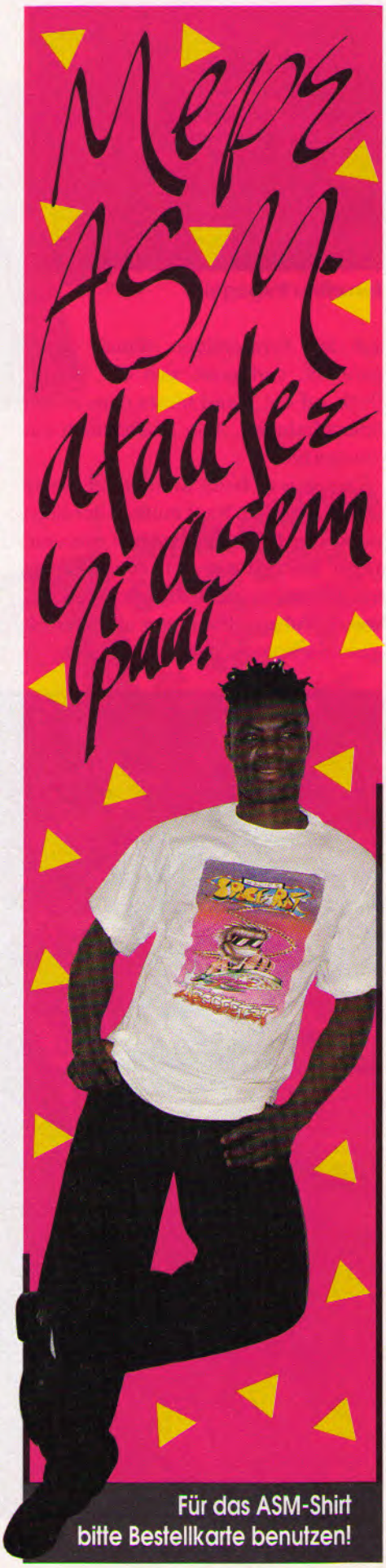
Wir ärgern Kate...

sich nur mit einem äußerst ungewöhnlichem Werkzeug abstellen: einem hypnotisierten Affen. Derselbe versuchte sich in der Kneipe auf Scabb Island als Klavierspieler, war allerdings nicht sonderlich talentiert. Die Banane aus dem Umschlag auf das Metronom gesteckt, und Jojo war "handzahm", konnte von Guybrush bequem eingesteckt und an der Pumpe verwendet werden.

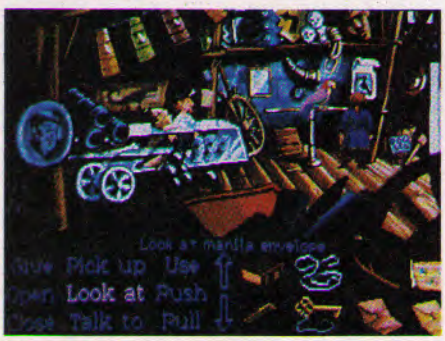
Endspurt mit Hindernissen

Jetzt stand Guybrush nur noch ein Pirat im Wege, der ihn zu einem Trinkwettbewerb herausforderte. Der erste Schluck schon machte Guybrush klar, daß ihm der hochprozentige Bölkstoff einfach nicht bekam. Also mußte Ersatz her, der allerdings nicht so leicht zu beschaffen war. In der Kneipe erfuhr Guybrush, daß Captain Capsize den gesamten Vorrat an "Near Grog" aufgekauft hatte - und auf persönliche Anfrage stellte Kate klar, daß sie nicht im Traum daran dachte, etwas von ihrem Vorrat abzugeben. Also mußte Guybrush mal wieder über Umwege gehen. Da Kate vorhatte, ihren Wirkungskreis nach Phatt Island zu verlegen, sorgte Guybrush dort für einen ordentlichen Empfang, indem er das Bild aus Kates Flugblatt über den eigenen Steckbrief klebte. Dies brachte Kate ins Gefängnis und Guybrush in den Besitz eines Umschlags mit einer Flasche "Near Grog".

Jetzt war der Trinkwettbewerb kein Problem mehr, da sich die scharfe Brühe in den Blumentopf schütten und durch das sanftere Wässerchen ersetzen ließ. Der Pirat erwies sich als nicht ganz so trinkfest, wie er verkündet hatte, und so brauchte Guybrush nur noch den Stein in der Wand zu drücken, um die Falltüre zu öffnen - und um festzustellen, daß Stein eben doch nicht gleich Stein ist. Einen ersten Hinweis auf die Lösung des Problems brachte die Affenstatue vor dem Haus, die unbedingt in die Ferne sehen wollte. Das war mit dem Teleskop aus dem Baumhaus zu bewerkstelligen, führte jedoch lediglich zu einem Brandfleck



Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!



Ein eitler Papagei...

Hau wech!!!

auf dem Fensterladen. Wurde dieser geöffnet, verlagerte sich der Brandfleck auf die Wand hinter dem leeren Spiegelrahmen. Also mußte noch ein Spiegel her.

Den gab es beim Krämer auf Booty Island, vor dem Kauf mußte allerdings noch der Papagei überlistet werden. Dazu kaufte Guybrush zunächst das Schild und hängte die Tüte mit dem gewesenen Papageienfutter an den freigewordenen Haken. Jetzt konnte er

Affe mit Durchblick

den Spiegel nehmen und die Falltüre nach einer erneuten "Bestrahlung" richtig öffnen und seine Sammlung an Kartenteilen komplettieren!

Jetzt blieb nur noch die Frage, wo die auf der Karte abgebildete Insel nun lag. Hier konnte Wally helfen, der allerdings aus wohlbekannten Gründen Probleme mit den Augen hatte. Aber da war noch dieses Leuchtturm-Modell in der Bibliothek, dessen Linse die richtige Brennweite hatte. Während Wally sich an die Entzifferung der Karte machte, erledigte Guybrush für ihn einen Botengang zur Voodoo-Lady. Bei der Rückkehr stellte er mit Entsetzen fest, daß Wally von LeChuck entführt worden war. Da die Voodoo-Lady gerade eine größere Materiallieferung an LeChuck vor dem Hause stehen hatte, versteckte sich Guybrush in dieser Kiste, um seinem Freund zu Hilfe zu kommen - andere Motive wollen wir ihm mal nicht unterstellen...

Schloß des Grauens

In den Klauen des Grauens

Nach einer langen Reise, deren Details und Unannehmlichkeiten hier besser verschwiegen werden sollen, kam unser Held schließlich in der Festung von LeChuck an. Nachdem er die Treppen erklommen hatte, fand er im vorderen rechten Tunnel das Gefängnis, in dem Wally schmachtete. Dieser brachte Guybrush auf die geniale Idee, doch nach dem Schlüssel für die Zelle zu suchen, der in LeChucks Büro zu finden sein sollte.

Der Weg dorthin führte durch das Labyrinth des hinteren Tunnels. Die Orientierung gestaltete sich anfangs etwas schwierig, doch mit Hilfe der elterlichen Traumnachricht fand Guybrush letztendlich den richtigen Weg. Dazu mußte ganz einfach nur eine Skelett-Tür gefunden, geöffnet und durchquert werden, auf die der Beginn des jeweiligen Verses paßte. Schließlich stand Guybrush vor einer Tür, die unüberwindlich erschien und dennoch bei genauerem Hinsehen den Eintritt erlaubte. Der Schlüssel war schon zum Greifen nahe, als LeChuck zuschlug und seinen Verfolger festsetzte.

Tja, da hing er nun zusammen mit Wally über einem Säurebottich, und weit und breit keine Rettung in Sicht. Was macht ein echter Pirat in dieser Situation? Ganz einfach: Er spuckt in die Hände - oder noch besser auf das Schild in der linken Ecke der Folterkammer. Nach einem Schluck des grünen Drinks und einigen Anläufen schaffte es Guybrush tatsächlich, die Kerze auszuspucken.

Was sich daraufhin in der Dunkelheit abspielte, wird wohl immer Guybrushs Geheimnis bleiben. Wie dem auch sei, ein Streichholz sollte Licht in die Sache bringen. Und es tat nicht nur das, sondern es brachte auch neuen Schwung in die Handlung - soviel Schwung, daß unser Held geradewegs nach Dinky Island geschleudert wurde...

Trauminsel???

Die Landung dort war etwas hart, hatte doch Guybrush entgegen sonstigen Gewohnheiten keinen Topf auf dem Kopf, aber die anfängliche Benommenheit ging schnell vorüber. Am Strand fand er eine alte Flasche *(ohne Post)*, ein Cocktailglas, eine Brechstange und einen alten Bekannten. Nach einem philosophischen Diskurs mit Herman Toothrot machte sich Guybrush an die Erforschung des Dschungels.

Der linke Pfad führte schließlich zu einem Baum, an dem ein Beutel hing. Dieser gab nach Bearbeitung mit der am Baum zerschlagenen Flasche ein Päckchen Instant-Kekse frei. In der anderen Richtung fand Guybrush an einem Teich ein Seil und eine Kiste, die nach kurzer Überredung mit der Brechstange eine Runde Dynamit springen ließ. Die weitere Erforschung des Dschungels brachte keine weiteren Erkenntnisse - außer der, daß die Telefon-Hotline von Lucasfilm nicht sehr hilfsbereit war.

Wesentlich hilfsbereiter war der Papagei, der sich mittels der Kekse bestechen ließ und den Weg zum Schatz verriet. Allerdings war noch etwas Vorarbeit zu leisten, denn die Kekszubereitung war nur mit destilliertem Wasser möglich. Und außerdem erwiesen sich zwei Kekse als zu wenig, doch zum Glück fand sich in einem der Fässer noch ein weiteres Exemplar. Der Rest der Schatzsuche schien recht einfach zu sein. Nachdem die Stelle, an der gegraben werden mußte, erst einmal gefunden war, wähnte sich unser Held schon am Ziel seiner Träume. Nach etwas Schaufel-Arbeit offenbarte sich noch ein weiteres Hindernis in Form massiven Stahlbetons, doch das sollte mit etwas Dynamit schnell aus dem Weg geräumt sein. In seinem ju-

Schwungvoll zum Finale

Idylle

Enthüllung - Teil 1

Am Ziel?

Enthüllung - Teil 2

gendlichen Leichtsinn dosierte Guybrush den Sprengstoff doch etwas zu hoch und hatte sein Ziel nun zwar vor Augen, aber nicht ganz in Reichweite. Ein Königreich für eine Peitsche - oder zumindest einen guten Ersatz. Den ergab die Kombination aus Seil und Brechstange, allerdings nur kurzfristig, denn die Schwerkraft wollte nicht so recht mitspielen. Und das Seil auch nicht, denn noch bevor Elaine ihren Guybrush retten konnte, machte sich dieser zwangsweise auf einen Streifzug durch die Unterwelt von Dinky Island.

Nachdem Guybrush sich von dem Sturz erholt und mit dem Lichtschalter wieder für klare Sicht gesorgt hatte, sah er sich LeChuck gegenüber, der wiederum Licht in die Familienverhältnisse brachte. Seine Versuche, Guybrush für immer zu erledigen, schlugen jedoch fehl, und so konnte unser Held daran gehen, sich seines Peinigers zu entledigen. Dessen fortgesetzte Sticheleien störten zwar etwas bei der Arbeit, hielten aber Guybrush nicht von seiner Tätigkeit ab, und er erforschte die seltsamen Räumlichkeiten.

Einer der Räume enthielt viele Kisten. In einer davon war etwas Root Beer, aber die Zeiten, in denen dieses Gebräu Wirkung zeigte, schienen vorbei. Hilfreicher waren da schon die Voodoo-Puppen, die nur noch darauf warteten, auf eine Person zugeschnitten zu werden. Der Ballon, der sich ebenfalls in diesem Raum befand, sollte sich später ebenfalls als nützlich erweisen. Blieb also nur noch die Suche nach den passenden Zutaten.

Der Erste-Hilfe-Raum brachte mit dem Schädel des gemeinsamen Vaters schon die erste Zutat. Dort fand sich in einer Schublade auch eine Spritze, die herorragend als Nadel dienen konnte. Der Mülleimer im gleichen Raum brachte nach einer Durchsuchung ein Paar Gummihandschuhe zutage, das ebenfalls eingesteckt wurde. Etwas Körperflüssigkeit von LeChuck? - Kein Problem! Guybrush ließ ihn einfach in das Taschentuch, daß ihm Stan aufgedrängt hatte, schneuzen.

Es fehlte noch ein Stück Kleidung, aber das ließ sich mit etwas Geschick und Überwindung auch ergattern. Im Raum mit dem Grogautomaten wurde einfach dessen Münzrückgabe betätigt, was eine Münze auf den Boden fallen ließ. Kurz darauf kam LeChuck, bückte sich - und Guybrush griff nach der Unterwäsche. Im Raum mit dem Automaten war auch eine Flasche mit Helium abgestellt. Nachdem Guybrush dort die Gummihandschuhe und den Ballon gefüllt hatte, war er leicht genug, um mit dem ebenfalls vorhandenen Lastenaufzug zu fahren. Wurde dieser zum richtigen Zeitpunkt in Bewegung gesetzt, mußte LeChuck Haare lassen - und die Zutaten waren vollständig.

Jetzt war alles kein Problem mehr: Ganz einfach alle Zutaten nebst Voodoo-Puppe in die Juju-Tasche gesteckt, kräftig geschüttelt, und Guybrush Threepwood war bestens für die endgültige Konfrontation ausgerüstet. *(Wie diese ausgegangen ist? Das soll eine Überraschung werden - und vielleicht erfahren wir die Wahrheit auch erst in Monkey Island 3...)* ❐

Michael Anton

Jetzt auch Jahrgang '89!
DAS
MEGA-PACK!!
JAHRGÄNGE ASM
10 AUSGABEN KOMPLETT*
FÜR NUR 60,– DM INCL. 1 SAMMELORDNER
Bitte Bestellkarte benutzen!
* solange Vorrat reicht

Loriciel hebt ab

In die Luft geht auch **Loriciel**. *Allerdings handelt es sich hierbei nicht um eine Flugsimulation im herkömmlichen Sinne, sondern schlicht und ergreifend um Paragliding. Öfter mal was Neues, können wir da nur sagen. Einen Test findet Ihr in [redacted] 4.* ❐

Auch 1992 werden wir wieder mit Flugi-Software zugeschüttet. **Lucasfilm** *setzten ihre* **Tour of Duty** *Serie für die Secret Weapons of the Luftwaffe fort. Als erste von drei geplanten Zusatzdisketten erscheint* **P-80 Shooting Star**. *Folgen werden* **Heinkel He162 Volksjäger** *und* **Dornier Do335 Pfeil**. *Reichlich Stoff also für Piloten, die schon immer mal unkonventionelle Maschinen fliegen wollten.* ❐

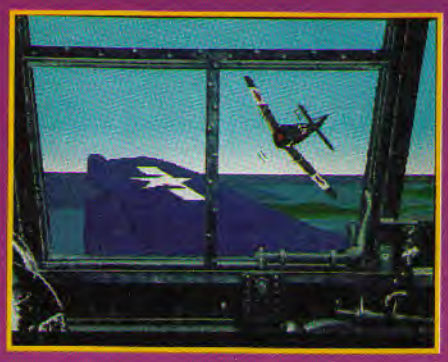
Noch 'n Strategiespiel. Unter dem Arbeitstitel **Operation Heavy Metal** *werkelt* **Millennium** *gerade an einem futuristischen Epos über galaktische Konflikte. Planeten müssen erobert werden und die totale Weltherrschaft winkt dem Siegreichen. Fünf Spieler können bis zu neun verschiedene Cyborg-Typen in den Kampf schicken. Wer will, kann auch direkt in das Kampfgeschehen eingreifen.* ❐

Operation Heavy Metal

On-Line, *bekannt für einige wenig aufregende CDTV-Games, lassen sich offenbar nicht entmutigen. Mit* **Town with no Name** *versucht man sich diesmal im Western-Genre. Die Story klingt wie aus einem Dutzendwestern: Als "Man with no Horse" reitet (?) man in die Stadt ohne Namen (ganz schön anonym hier) und tötet beim mittäglichen Shoot-out den kleinen Bruder des Obermotz. Aber wir sind ja nicht voreingenommen und lassen uns überraschen.* ❐

On-line

Und nun zu etwas völlig anderem. **Accolade** *und* **Jack Nicklaus** *präsentieren die dritte Auflage ihrer Golfsimulation, diesmal* **Jack Nicklaus' Golf & Course Design: Signature Edition** *betitelt. Das ohnehin schon gute Programm soll noch besser geworden sein. VGA-Grafik, digitalisierte Spielfiguren (unter anderem Jackie-Boy himself) und vor allem schnellerer Spielablauf sollen die Käufer locken.* ❐



Dynamix *basteln gerade an* **Aces of the Pacific** *das, sinnigerweise im pazifischen Raum während des zweiten Weltkriegs spielt.* ❐

Aces of the Pacific

MICROPROSE

"Wild Bill" und die Jungs von **Microprose** *beliefern Flugsüchtige demnächst mit* **A.T.A.C.**, *einer Simulation des F-23 Jets, dem Nachfolger der altgedienten F-15. Ausnahmsweise werden diesmal keine Sowjets oder Iraker gescheucht, sondern Drogenbarone in Kolumbien gejagt. Apropos F-15.* **F-15 Strike Eagle III** *wird wohl für beträchtliches Aufsehen sorgen. Angeblich soll es das erste Programm sein, das nur unter Super-VGA läuft. Die Grafiken sind natürlich dementsprechend. Nostalgie darf natürlich nicht fehlen, und so gesellt sich als dritte im Bunde der Neuerscheinungen* **B-17 Memphis Belle** *hinzu. Ähnlichkeiten zu S.W.o.t.L. wären rein zufällig.* ❐

F-23 (A.T.A.C.)

Tankflugzeug (A.T.A.C.)

TBIRD

MADE BY AQUARTUS

Und weils auf dem Famicom so schön war (he, he), setzt **Storm** *jetzt* **Big Run** *auf Amiga und ST um. In der Spielhalle sah das Game ja eigentlich ganz manierlich aus. Die Famicom-Fassung mußte da ja schon ganz schöne Abstriche machen. Wie wird dann wohl die Compi-Version werden? Abwarten, abwarten. Da ein Rennspiel anscheinend nicht genug ist, wird* **Indy Heat** *gleich noch nachgeschoben. Hierbei handelt es sich um den Nachfolger von* **Super Off Road Racer**. *10 Wahnsinnskurse, sowie ein 3-Player-Modus sollen das Spektakel schmackhaft machen. Kleine schmutzige Tricks wie z.B. das Breitfahren der gegnerischen Boxencrew sollen auch erlaubt sein.* ❐

News

"TBird": Schwarze "Artware"...

TBird. *It's coming soon. Was sich hinter dieser neuartigen Wortschöpfung verbirgt? Die offiziellen Hüllen sollen und werden auf der CeBIT'92, fallen, Halle 5, Stand A11. Termin? 11. bis 18. März, Hannover. Was wir Euch schon verraten dürfen: Hinter 'TBird' steckt zum einen der Hardware-Hersteller* **Aquarius Systems International (ASI)**, *und wenn am 11. die Leine gezogen wird, setzt der Vogel zur Landung an: Ein Hard- und Software-Pack der Superlative, von seiner Peripherie eigens zugeschnitten auf die Bedürfnisse jedes Spielecracks, ohne den Anwendern jedoch den Reiz an diesem Gerät zu nehmen. So auch das Motto* **'The Power of Two'**. *Was ist denn in dem Säckchen drin? Nun, nebst 'modern Artware' (Gehäuse samt Monitor & Keyboard strahlen in glänzendem Schwarz, welches mit waviger Design-Folie je nach Geschmack modifiziert werden kann) bekommen Spielefreaks einen SX mit 386er Prozessor, getaktet mit 25 MHz, 'nem Hauptspeicher von 2 MB, zwei Laufwerken (3,5" & 5,25"), einer verdammt schnellen 52MB-Festplatte (Quantum CPS 52 AT) mit der enormen Zugriffszeit von 17 Millisekunden, 'ner VGA-Karte (256KB, aufrüstbar), zwei seriellen plus einer parallelen Schnittstelle, sechs Steckplätzen, 'nem VGA-Monitor (512K Bildschirmspeicher, 256 Farben), schwarzer Maus samt -pad, Kopfhörer, Boxen, Chinchkabel (für die Stereoanlage) und der 'Thunderboard'-Soundkarte mit FM-Synthesizer und Sounddigitizer (4 bis 22 KHz), natürlich 'AdLib'- und 'Soundblaster'-kompatibel. Die Software: 'Monkey Island 2', 'Mad TV', 'ConText Easy', 'PC Viruspolice', die Betriebsebene: 'MS-DOS 5.0', darüber hinaus einige Benutzerhandbücher, TÜV- und FTZ-Zulassung, den 'Grünen Punkt' und 12 Monate Garantie. Das ist 'TBird'. Wer nun wissen will, was dieses 'Monster' kosten soll, nun, der Preis wird sich unter 3000 Mark einpendeln, soviel kann man jetzt schon sagen. Interessant?* ❐

SPIELKONSOLEN–KONSOLENSPIELE

SEGA MEGADRIVE
deutsche Konsole incl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Arcade Power Stick	119,95
Infrarot-Joypad (2 Pads)	99,95
Japan-Adapter	49,95
Joypad SEGA	49,95
Software-Cassette	129,95
ABC Attack Submarine	129,95
Alien Storm	109,95
Afterburner 2	109,95
Alex Kidd Ench. Castle	89,95
Altered Beast	74,95
Ambition Of Caesar	119,95
Arnold Palmer Golf	109,95
Arrow Flash	109,95
Battle Squadron	119,95
Blockout	99,95
Bonanza Brothers	109,95
Budokan	119,95
Centurion Def. Of Rome	119,95
Columns	84,95
Crack Down	109,95
Cyberball	109,95
Decapattack	99,95
Dick Tracy	119,95
Dynamite Duke	109,95
E.A. Hockey	119,95
F-22 Interceptor	109,95
Fatary Tale Adventure	119,95
Fatal Labyrinth	84,95
Fatal Rewind	99,95
Flicky	84,95
Forgotten Worlds	109,95
Gain Ground	109,95
Ghostbusters	109,95
Ghouls'n Ghosts	119,95
Golden Axe	109,95
Golden Axe 2	109,95
Herzog Zwei	109,95
Immortal, The	139,95
James Pond	119,95
J.B. Douglas K.O. Boxing	109,95
Jewel Master	99,95
Joe Montana Football	109,95
John Madden Football	139,95
King's Bounty	99,95
Klax	99,95
Last Battle	109,95
Mickey Mouse 1	119,95
Mickey Mouse 2	119,95
Might & Magic	139,95
Moonwalker	109,95
Mystic Defender	109,95
Out Run	129,95
PGA Tour Golf	119,95
Phantasy Star 2	164,95
Phantasy Star 3	139,95
Phelios	109,95
Populous	119,95
Revenge Of Shinobi	109,95
Road Rash	108,95
Shadow Dancer	109,95
Shadow of the Beast	129,95
Shinobi In The Darkness	109,95
Super Tea Hardgolfing	108,95
Space Harrier 2	109,95
Spider-Man	119,95
Star Control	129,95
Starflight	138,95
Streets Of Rage	109,95
Strider	129,95
Super Hang On	107,95
Super League Baseball	109,95
Super Monaco GP	109,95
Super Real Basketball	109,95
Super Thunder Blade	109,95
Sword Of Vermilion	139,95
Thunder Force 2	109,95
Toejam & Earl	109,95
Tourian	109,95
Twin Hawk	109,95
Wonderboy 3	109,95
World Cup Italia '90	89,95
Wrestle War	109,95
Zany Golf	119,95
Zoom	89,95

SEGA GAME GEAR

GG Console incl. Columns	259,00
4 Akkus + Ladegerät	44,95
Mahjongg/Notenwerte	69,95
Nectris	79,95
Auto-Adapter	44,95
Game Gear Koffer	19,95
Dragon Crystal	64,95
Factory Panic	64,95
Fantasy Zone	74,95
G-Loc	64,95
Halley Wars	74,95
Joe Montana Football	74,95
Mickey Mouse 1	74,95
Ninja Gaiden	74,95
Out Run	74,95
Pengo	51,95
Psychic World	54,95
Putter Golf	54,95
Shinobi	74,95
Space Harrier	64,95
Super Monaco GP	54,95
Wonder Boy	54,95

COMMODORE CDTV

CDTV Pr. Geräte	1.599,00
Adventure Military Systems	84,95
CD Panic	84,95
Classic Board Games	89,95
Dal. Of The Crown	99,95
ECS Magic	99,95
F-16 Falcon	109,90
Four Pack Collection	139,95
Hound Of Baskerville	84,95
Interrupts	74,95
Psycho Killer	84,95
Sherlock Holmes	69,95
Star City	84,95
The Black	74,95
Women In Motion	84,95
World Vista Waterfall	129,95
Wrath Of The Demons	74,95
Xenon 2	89,90

NINTENDO GAME BOY

GAME BOY ohne Tetris	158,00
4 Akkus + Ladegerät	64,95
Blockout/Tetris	59,95
Cool Boy	24,95
Golf Golf Golf	64,95
Sterne-Kreuzfahrer	49,95
Alleyway	44,95
Bart Simpson's Escape	64,95
Batman	64,95
Battle Bull Zeeth	64,95
Blades Of Steel	64,95
Bubble Bobble	64,95
Burd Fighter Deluxe	49,95
Castlevania Adventure	64,95
Chase H.Q.	64,95
Dr. Mario	49,95
Duck Tales	64,95
Double Dragon 2	64,95
Dynablaster	64,95
F 1 Race mit 4 Pl. Adapter	64,95
Gargoyle's Quest	49,95
Golf	44,95
Gremlins 2	74,95
King Fu Master	49,95
Kwirk	44,95
Megaman Maniacs	49,95
NBA All Stars	64,95
Navarone	44,95
Nintendo World Cup	49,95
Paperboy	44,95
Princess Blobette	49,95
Quarth	64,95
Revenge Of The Gator	44,95
R-Type	49,95
Side Pocket Billard	49,95
Skate Or Die	64,95
Spike Spiker	44,95
Spider Man	44,95
Super Mario Land	44,95
Teenage Mut. Ninja Turtles	44,95
Tennis	44,95
Wizards & Warriors	44,95

Achten Sie auf die günstige Auswahl in den Rubriken „Sonderangebote" und „Man spricht Deutsh!" (kein Schreibfehler)

ZUBEHÖR

Memoster Speicher 512 KB - abschaltbar - mit Uhr für Amiga 500	179,95
No-Name Speicher 512 KB - abschaltbar - mit Uhr für A 500	99,95
Disklaufwerke für Amiga extern	
5,25 Zoll	199,95
3,5 Zoll	169,95
Disklaufwerke in bunten Farben (rot, gelb, grün, schwarz) 3,5 Zoll	189,95
Disketten double density:	
5,25 Zoll je 100 Stück	59,95
3,5 Zoll je 100 Stück	99,95
Disketten high density:	
5,25 Zoll je 100 Stück	119,95
3,5 Zoll je 100 Stück	209,95
4 Marken-Akkus + Ladegerät	44,95
Marken-Akkus Mignon pro Stück	4,95
Druckerkabel Centronics 1,8 m	24,95
Druckerkabel w.o. für A 1000	24,95
Drucker-Umschaltbox 2-fach	69,95
Maushinschwenkarm - bis 40 kg	259,95
Mausbetter	9,95
Mousmatte	9,95
Verlängerung 9 poilig sub3 2 m	9,95
4-Spieler-Adapter AM	19,95
CD-Rom Laufwerk PC	799,95
Maus seriell - 3-Tasten Modell PC	79,95

Lern/Anwendersoft für PC

PC Cosmos	149,95
PC Globe	139,95

Lern/Anwendersoft für AM

Deluxe Paint 4	359,95
TRACK Musikprogramm	79,95
X-Copy 2 + Hardware	69,95
X-Copy Professional + Hardware	89,95
Lernsoftware von M & T	je 44,95
Deutsch - Physik - Englisch - Mathematik 1, 2, 3, Geographie 1, 2	

PC-Soundkarten mit dt. Anleitung

Ad Lib Karte Solo 11-stimmig	219,95
Ad Lib Karte mit Composer	329,95
Ad Lib Karte Gold	549,95
Roland Karte LAPC 1	999,95
Sound Blaster Karte	299,95
Sound Blaster PRO Karte	599,95
Sound Blaster PRO dt. Vers.	649,95
Sound Blaster CMS-Chipset Vs V.1.6	49,95
Sound Blaster CMS-Chipset V 2.0	69,95
Sound Bl.MIDI-Box + MIDI Soft	219,95
Thunder Board Karte	289,95
Aktiv-Boxen pro Paar	59,95

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

PROGRAMM	GRAFIK	DISKS	PREIS
24 Level Chess	HCEV	1	5,00
3-D Animation	HCE	1	5,00
Adlib Spiele-Demo	CEV	4	20,00
Autoksol	H	1	5,00
Backgammon + Skat	V	1	5,00
Battle Fleet and Seahunt	V	2	10,00
Battle For Atlantis	V	1	5,00
Beetjuiste 1	V	3	15,00
Beetjuiste 2	HCEV	2	10,00
BTX	H	1	5,00
Caddy CAD	H	1	5,00
Castle Master Adventure	CE	1	5,00
Computer Michel	HCEV	1	5,00
Captain Comic	E	1	5,00
Copy Agatha	HCEV	2	10,00
DOS-Hilfe	H	1	5,00
Demon 2.1 (Diskmonitor)	HCEV	1	5,00
Einäugiger Bandit	EV	1	5,00
Ekkor	HCE	2	10,00
Feuerwerk	H	2	10,00
Ford - Simulation	V	2	10,00
Galaxy (Textverbeiterg.)	HCE	1	5,00
Geldspielautomat	C	1	5,00
GS-Auftrag	HCEV	1	5,00
Hercules-Show	H	1	5,00
Hong Kong Mah Jongg	V	1	5,00
Hugo's House of Horror	HCEV	1	5,00
Inspektor Adventure	EV	1	5,00
Jaap Sammlung	V	2	10,00
Kontenverwaltung	H	1	5,00
Kung Fu Louis	HCEV	3	15,00
Logo/Traktoro	H	2	10,00
Lernen Sie englisch!	H	1	5,00
Lightning Press	C	10	50,00
Monopoly	H	1	5,00
Painter's App (Malprog.)	V	1	5,00
Panzerattacke	EV	1	5,00
Play Tank	V	1	5,00
Popcorn	H	1	5,00
Pinsel Der	C	1	5,00
Proctrom (DFÜ)	H	1	5,00
Psion Chess	HCEV	1	5,00
Railroad	V	1	5,00
Rocky	E	1	5,00
Robot 2	V	1	5,00
Robomus	H	1	5,00
Roulette	EV	1	5,00
Adlib/Soundbl. Sounds	HCEV	28	99,90
Spielesammlung	C	2	10,00
Stadte für Sim City	HCEV	1	5,00
Snooker	H	1	5,00
Tetris	V	1	5,00
Tools für Computer	HCEV	5	25,00
Tools für Festplatten	HCEV	5	25,00
Urlaubsverwaltung	H	1	5,00
Vampyr	V	1	5,00
VGA-Malprog.	V	1	5,00
VGA Mah Jongg	V	1	5,00
VGA Slideshow	V	5	25,00
Xenon Editor	HCEV	1	5,00

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SPIELPROGRAMME	
AHO !	10,00
ATLANTIS	10,00
BATTLE ISLE MAP EDITOR	10,00
BILLARD	10,00
BROKER	10,00
CHESS 2.0/MOVE	10,00
DEATH TIME	10,00
DGDS	10,00
DRAGON CAVE	10,00
DUNGEON KRAUPFER	10,00
ERBE, DAS	10,00
FIREPOWER EDITOR	10,00
FLASCHBIER	10,00
GLUECKSRAD DAS	10,00
GOLDHUNTER	10,00
H-BALL	10,00
JUMP AND RUN	10,00
KART (Go Kart-Rennen)	10,00
MAD FACTORY/G-BALL	10,00
MARBLE SLIDE	10,00
MECH FIGHT	10,00
MOON BASE	10,00
NOIRA (1 MB)	10,00
PANWHTA	10,00
PARANOIDS	10,00
PETERS QUEST	10,00
POPULOUS SENERIE	10,00
QUICKMASTER	10,00
ROLL ON + PYRAMIDE	10,00
SENSO PRO	10,00
SPACE POKER	10,00
STAR TREK QUIZ	10,00
STEINWÄRMCHEN	10,00
STEINSCHLAG	10,00
STONEAGE	10,00
SYS (Strategiespiel)	10,00
TENNIS (1 MB)	10,00
TILES	10,00
TOWERS/CONCENTRATION	10,00
TRICKY	10,00
TROCHE	10,00
TURN THE	10,00
WIZZYS QUEST	10,00
ZERO	10,00
ZATUR (Bankspiel)	10,00
ANWENDUNGSPROGRAMME	
AMIGA SAGS	10,00
ANALYTICALC (EPACK)	10,00
ANTIVIRUS SPEZIAL	10,00
BUCHHALTUNG	10,00
BUNDESLIGA	10,00
CLICKDOS 2	10,00
DFÜ-DISK	10,00
DISKEY 2.0	10,00
DOS UTILITIES 2	10,00
FAHRSCHULE	10,00
FESTPLATTEN-DISK	10,00
FILE MASTER	10,00
GIRO-MAN (KONTOVERWALTUNG)	10,00
GRAFIK-DISK	10,00
IAZIDENSK (1 MB)	10,00
KOPIERPROGRAMME	10,00
LABEL V 2.0	10,00
LABELPRINT V 3.0	10,00
M-CAD AMIGA	10,00
N.S.-TEXT	10,00
PROFI-DISK (Uhl. für Assm)	10,00
R.O.M. (FUNKTIONSGENERATOR)	10,00
SEQUENCER	10,00
STRASSENKARTE	10,00
THUNDER HUMBLER	10,00
TIPP-KURS	10,00
TRACK DISPLAY	10,00
PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKETTEN	
KAISER 2 UND RISE	25,00
STAR TREK 1 (1 MB)	20,00
STAR TREK 2	15,00
STAR TREK 1-2-STAR TREK QUIZ	40,00
WIZARD OF SOUND	15,00
SPIELE- UND GRAFIK-DEMOS	
ASM-DEMO AMIGA '90	5,00
BATTLECHESS	5,00
BUDOKAN	5,00
CAPTAIN PLANET	5,00
CAPTIVE	5,00
CAR VUP	5,00
CASTLE MASTER	5,00
CENTURION DEFENDER OF ROME	5,00
CLOUD KINGDOMS (spielbar)	5,00
CYBERDEV (spielbar)	5,00
DAY OF THE PHARAO	5,00
DYTER G7	5,00
E-MOTION	5,00
ELVIRA	5,00
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	5,00
ESCAPE ... ROBOT MONSTERS	5,00
EXTERMINATOR	5,00
F 29 RETALIATOR	5,00
FIENDISH FREDDY	5,00
GOLDEN GOBLINS	5,00
HOUND OF THE SHADOW	5,00
HANNIBE	5,00
JAMES POND	5,00
JEANNE D'ARC UND BOZUMA	5,00
JET	5,00
JUMPING JACKSON	5,00
KATHEDRALE DER (SPIELBAR)	5,00
KLAX	5,00
LANCASTER	5,00
LEANDER	5,00
LEGEND OF FAERGHAIL (spielbar)	5,00
LOGICAL (SPIELBAR)	5,00
MEGA - LO - MANIA	5,00
OIL IMPERIUM (spielbar)	5,00
ORK	5,00
PARANOID '90 (spielbar)	5,00
PIPEMANIA	5,00
POPULOUS	5,00
POWERDROME	5,00
PROJECTILE	5,00
RALLYE CROSS	5,00
ROCK DANGEROUS 2 (spielbar)	5,00
SECRET OF MONKEY ISLAND	5,00
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	5,00
SPACE ACE	5,00
SUPER OFF ROAD RACER (spielbar)	5,00
THE BREAK	5,00
TURRICAN 2 (spielbar)	5,00
VENUS THE FLY TRAP (spielbar)	5,00
VIKING CHILD	5,00
WALKER THE (1 MB)	5,00

SONDERANGEBOTE

Programm	Anleitung	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
Airborne Ranger	D STR	—	—	—	49,90
Archaeologos	D STR	9,90	—	—	—
Bad Company	D ARC	9,90	—	—	—
Bard's Tale 2 The	D ROL	34,90	29,90	—	34,90
Battle Valley	D ARC	9,90	—	—	—
Black Hornet	E SIM	29,90	—	—	—
Bubble Bobble	E ARC	29,90	—	29,90	—
Budokan	D SPO	34,90	—	—	34,90
California Games	D SPO	24,90	—	—	24,90
Circus Attractions	D ARC	19,90	—	—	19,90
Conqueror	D SIM	19,90	—	—	19,90
Corruption	E ADV	39,90	—	—	—
Dembusters The	D SIM	—	14,90	—	—
Deadline	E ADV	29,90	19,90	29,90	29,90
Deep Ho	E ADV	—	19,90	—	—
Dungeon Wizard	D ROL	—	29,90	—	—
Dunkle Dimension Die	D ROL	—	29,90	—	—
Emerald Mine 1	D ARC	—	29,90	—	—
Emerald Mine 2	D ARC	—	29,90	—	—
Emerald Mine 3 Prof.	D ARC	29,90	—	—	—
F.O.T.S.	E SIM	39,90	—	39,90	—
Fatary Tale Adventure The	E ROL	—	29,90	29,90	—
Ferrari Formula 1	D SPO	34,90	24,90	34,90	34,90
Flight Path 737	D SIM	9,90	—	—	—
Flood	D ARC	34,90	—	34,90	—
Football Manager	E SPO	9,90	14,90	19,90	9,90
Football Manager 2	D SPO	39,90	29,90	—	39,90
Future Basketball	D SPO	29,90	—	—	—
Garrison	D ARC	19,90	—	—	—
Hollywood Poker	D STR	14,90	—	—	—
Hollywood Poker Pro	D STR	19,90	—	—	—
In 80 Tagen um die Welt	D STR	19,90	9,90	—	—
Infiltrator 2	D ADV	—	19,90	—	—
Interceptor	D SIM	34,90	—	—	—
International Karate	D SPO	—	19,90	—	—
John Madden Football	E SPO	—	—	—	29,90
Jump Jet (PC 3.5 Zoll)	E SIM	—	14,90	—	24,90
Kick Off 2					
- Final Whistle	D SPO	34,90	—	34,90	—
- Return To Europe	D SPO	24,90	—	24,90	—
- Winning Tactics	D SPO	24,90	—	24,90	—
King Of Chicago	E ADV	39,90	—	—	39,90
L.A. Crackdown	E ADV	—	19,90	—	—
Krieg Um Die Krone 1	D STR	—	29,90	—	—
Krieg Um Die Krone 2	D STR	—	29,90	—	—
Last Ninja 2	D STR	—	29,90	—	29,90
Leisuresuit Larry	E SPO	34,90	29,90	—	34,90
Manager	D SIM	49,90	29,90	—	—
Millenium 2.2	D STR	59,90	—	59,90	—
North & South	D SIM	29,90	44,90	29,90	29,90
Oil Imperium	D SIM	49,90	44,90	49,90	49,90
Pacmon	E ARC	—	9,90	—	—
Phantasie Bonus Edition	E COM	84,90	69,90	—	84,90
Populous	D STR	34,90	—	34,90	34,90
Populous Promised Lands	D STR	19,90	—	19,90	29,90
Powerdrome	E SPO	34,90	—	—	34,90
Roadwar Bonus Edition	E COM	—	69,90	—	84,90
Secrets Of	E SPO	9,90	—	—	—
Silent Service 1	E SIM	—	49,90	—	49,90
Skate Or Die	D SPO	—	24,90	—	34,90
Track & Field (Lehrkarte) - mit Joypad	E SPO	34,90	—	—	—
Starflight 1	D ROL	34,90	24,90	34,90	34,90
Starways	D SPO	9,90	—	—	—
Storm We Smash	D SIM	—	29,90	—	—
Stormovik SU 25	D SIM	—	—	—	34,90
Superman	E SPO	29,90	—	29,90	—
Swords Of Twilight	D ROL	34,90	—	—	—
Tennis Cup	E SPO	29,90	—	—	29,90
Test Drive 2 Collection	D COM	79,90	69,90	—	84,90
Thunderchopper	E SIM	—	49,90	—	49,90
Ultima 3	D ROL	49,90	39,90	—	—
Ultima Trilogie (Teil 1 - 3)	D ROL	—	74,90	—	74,90
Up Periscope	D SIM	—	49,90	—	49,90
Wanted	D SIM	—	29,90	—	—
Waterloo	D STR	—	29,90	—	29,90
Wings Of Fury	D ARC	29,90	—	—	29,90
Wizardry - die große Rollenspielserie					
Nr. 1 Mad Overlord	E ROL	—	39,90	—	49,90
Nr. 2 Knights Of Diamonds	ROL	—	39,90	—	49,90
Nr. 3 Legacy Of Llygamin	E ROL	—	39,90	—	49,90
Nr. 4 Return Of Werdna	E ROL	—	—	—	49,90
Nr. 5 Heart Of Maelstrom	E ROL	—	39,90	—	49,90
Xenon 2 - The Megablast	D ARC	29,90	—	29,90	29,90
X-Out	D ARC	19,90	—	—	—

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

ANLEITUNGEN (je 25,-) - KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) - PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	L	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane of The Cosmic Forge	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Codover	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A

Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS + 2 + DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	L	P	A
Deathland	-	P	A
Des. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	-
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Drachen von Laas	L	P	-
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension, Die	(L	P)	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	-	-	A
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye of the Beholder	L	P	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A

Future Wars	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Gaidegon's Domain	L	-	A
Gate	-	-	A
Gateway Savage Frontier	L	P	-
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	(L	P)	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-

Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	(L	P)	-
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	F	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A

Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	-	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	-	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Pools of Darkness	-	-	A
Populous	-	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	-	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A

Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Weapons Luftwaffe	-	-	A
Secret of Monkey Island 2	L	P	-
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Passagraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Version.)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A

Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
Winzer	L	-	-
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L*	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 — WING COMMANDER + SECRET MISSIONS 1 + SECRET MISSIONS 2
WING COMMANDER
incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

2 — EYE OF THE BEHOLDER
Amiga 84,90
IBM PC 84,90

3 — SECRET OF MONKEY ISLAND 2
Amiga 79,90
PC VGA 89,90
- komplett deutsch -

	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4. SECRET OF MONKEY ISLAND	74,90		74,90	VGA 89,90 EGA 69,90
5. WING COMMANDER 2				89,90
6. CIVILISATION				89,90
7. LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
8. BUNDESLIGAMANAG. Prof	79,90			79,90
9. RAILROAD TYCOON	84,90		84,90	84,90
10. EYE OF THE BEHOLDER 2				84,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Castle of Dr. Brain	ADV	—	—	—	89,90
* Codename: Ice Man	ADV	104,90	—	104,90	94,90
* Colonel's Bequest The	ADV	104,90	—	104,90	104,90
* Conquests Of Camelot The	ADV	104,90	—	104,90	104,90
* Conquests Of The Longbows	ADV	—	—	—	94,90
* Heart Of China (PC: EGA oder VGA)	ADV	94,90	—	—	99,90
* King's Quest 3	ADV	—	34,90	—	—
* King's Quest 4	ADV	54,90	34,90	104,90	—
* Leisure Suit Larry 1 VGA-Version	ADV	—	—	—	89,90
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	ADV	149,90	—	—	149,90
* Leisure Suit Larry 2	ADV	54,90	—	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 3	ADV	54,90	—	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 5	ADV	—	—	—	94,90
* Manhunter San Francisco	ADV	84,90	—	—	84,90
* Police Quest 1	ADV	84,90	—	84,90	84,90
* Police Quest 1 und 2	ADV	149,90	—	149,90	149,90
* Police Quest 2	ADV	84,90	—	84,90	84,90
* Police Quest 3	ADV	—	—	—	94,90
* Quest For Glory 2	ADV	—	—	—	104,90
* Rise Of The Dragon	ADV	94,90	—	—	94,90
* Space Quest 1	ADV	—	34,90	—	—
* Space Quest 1 VGA-Version	ADV	—	—	—	99,90
* Space Quest 2	ADV	—	34,90	—	—
* Space Quest 3	ADV	99,90	—	84,90	99,90
* Space Quest 4 (EGA/VGA HD-Disks)	ADV	—	—	—	104,90
* Willy Beamish (nur VGA)	ADV	84,90	—	—	89,90

Internationaler Software-Markt

Spiele mit englischer Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Abandoned Places	ROL	79,90	—	—	—
Jetfighter 2	SIM	—	—	—	89,90
King's Bounty	ADV	79,90	54,90	—	79,90
LaTeX Utilities	UTI	—	—	—	89,90
Links Courses Bay Hill Club	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Bountyfull	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Firestone	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Hyatt Dorado	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Pinehurst	SPO	—	—	—	44,90
Martian Memorandum	ADV	—	—	—	89,90
Moonbase	SIM	84,90	—	—	99,90
Saint Of Excalibur	STR	79,90	—	—	89,90
Star Control	SIM	69,90	49,90	—	84,90

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
4 - Wheel Drive	COM	79,90	—	79,90	—
10 Great Games	COM	89,90	—	89,90	99,90
50 Great Games	COM	—	44,90	—	—
688 Attack Submarine	SIM	69,90	—	—	79,90
AD & D Action Compilation	COM	84,90	—	—	84,90
AH 73 Thunder Hawk	SIM	74,90	—	74,90	74,90
Airbus A 320	SIM	99,90	—	—	—
Al Combat Aces	COM	79,90	—	79,90	89,90
Air-Sea Supremacy	COM	79,90	59,90	—	89,90
Bard's Tale 3 File	ROL	69,90	49,90	—	79,90
Bard's Tale Construction Kit	ROL	—	—	—	79,90
Bard's Tale Trilogie	ROL	—	—	—	89,90
Battle Isle	SIM	79,90	—	—	89,90
Battledress 2	STR	69,90	—	—	79,90
Battlehawks 1942	SIM	69,90	—	—	69,90
Bill Elliots Nascar Racing	SPO	79,90	—	—	99,90
Birds of Prey	SIM	84,90	—	—	—
Broker King	SIM	—	—	—	79,90
Buck Rogers	ROL	89,90	64,90	—	89,90
Codover	ADV	74,90	—	74,90	—
Codover Levels - The Payoff	ROL	44,90	—	44,90	—
Cooks	SIM	—	—	—	84,90
Celtic Legends	STR	79,90	—	—	—
Centurion Defender Of Rome	SIM	69,90	—	—	79,90
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	84,90
Champions Of Krynn (Alb 1 MB)	ROL	74,90	74,90	—	74,90
Chaos Strikes Back (Alb 1 MB)	ROL	69,90	—	69,90	—
Chess Master 2000	STR	—	—	—	84,90
Chuck Yeager's AFT 2.0	SIM	69,90	—	69,90	79,90
Chuck Yeager's Air Combat	SIM	—	—	—	84,90
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	—	—	—	84,90
Command HQ	SIM	—	—	—	89,90
Conquestador	SIM	69,90	59,90	—	—
Conquestador Scenario Disk	SIM	—	19,90	—	—
Cruise For A Corpse	ADV	69,90	—	—	—
Curse Of The Azure Bonds (Alb 1 MB)	ROL	74,90	67,90	74,90	79,90
Death Knights Of Krynn	ROL	79,90	74,90	—	84,90
Deathlands	ARC	84,90	—	84,90	—
Deutsches Afrika Korps	SIM	—	69,90	—	—
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	—	19,90	—	—
Double Double Bill	COM	84,90	—	—	—
Drachen Von Laas Die	ADV	69,90	—	—	—
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	—	74,90
Dark Tales	ARC	74,90	—	74,90	74,90
Dungeon Master (Alb 1 MB)	ROL	74,90	—	74,90	—
Elite	SIM	69,90	—	—	69,90
Elite Plus (nur EGA/VGA)	SIM	—	—	—	89,90
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	79,90	59,90	79,90	94,90
Epic Sporting Gold	COM	74,90	—	74,90	74,90
F 117 A Nightawk	SIM	—	—	—	89,90
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,90	—	89,90	94,90
F 15 Scenario Op. Desert Storm	SIM	—	—	—	44,90
F 16 Combat Pilot	SIM	69,90	44,90	—	—
F 16 Falcon Collection	COM	79,90	—	79,90	—
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,90	—	79,90	89,90
Free Off Ice Hockey	SPO	64,90	—	64,90	—
Fate-Gates of Dawn	ROL	79,90	—	79,90	—
Flight Of The Intruder	SIM	89,90	—	89,90	94,90
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,90	—	—	79,90
Flugsimulatop 4 Aircraft Designer	SIM	—	—	—	84,90
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	—	—	—	149,90
Flugsimulator Szenerie Deutschland	SIM	—	—	—	59,90
Gateway To The Savage Frontier	ROL	—	69,90	—	79,90
Grand Prix	SIM	84,90	—	—	—
Grandstand	COM	84,90	—	—	—
Great Courts 2	SPO	74,90	—	74,90	—
Gunship	SIM	74,90	59,90	74,90	89,90
Gunship 2000	SIM	—	—	—	89,90
Hard Nova	STR	69,90	—	69,90	79,90
Heimdall	ROL	84,90	—	—	84,90
Impelium	SIM	69,90	—	69,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90	—	67,90	67,90
Indianapolis 500	SPO	69,90	—	—	74,90
Kaiser	SIM	109,90	—	—	109,90
Kerkhedrale Die	ADV	89,90	—	—	89,90
Knights Of The Sky	SIM	84,90	—	—	94,90
Land Air Sea	COM	84,90	—	—	—
Legend Of Faerghail	ROL	74,90	—	74,90	74,90
Lemmings Data Disk	STR	49,90	—	—	69,90
Lemmings 2 - More Lemmings	STR	69,90	—	—	79,90
Links (Golf)	SPO	—	—	—	94,90
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90	—	74,90	74,90
M 1 Tank Platoon	SIM	79,90	—	79,90	89,90
Mad TV	STR	79,90	—	—	89,90
Magnetic Scrolls Collection	COM	84,90	—	—	—
Manchester United Europa	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
Mario Andretts Racing Challenge	SPO	—	—	—	74,90
Martian Dreams	ROL	—	—	—	89,90
Master Golf	SPO	84,90	—	84,90	—
Max Pack Compilation	COM	79,90	—	—	—
Megafortress	SIM	—	—	—	84,90
Megalomania	STR	79,90	—	74,90	—
Megatraveller 1	ROL	74,90	—	74,90	89,90
Microprose Golf	SPO	84,90	—	84,90	—
Midwinter 2	SIM	84,90	—	84,90	—
Mig 29 Super Fulcrum	SIM	—	—	—	99,90
Might & Magic 1	ROL	—	64,90	—	84,90
Might & Magic 2	ROL	84,90	—	—	84,90
Might & Magic 3	ROL	—	—	—	89,90
Movie Premier Collection	COM	79,90	44,90	—	79,90
Oekologik	SIM	—	—	—	149,90
PGA Tour Golf	SPO	69,90	—	—	74,90
PGA Plus	SPO	—	—	—	84,90
Pirates !	SIM	69,90	54,90	—	69,90
Pool Of Radiance (Alb 1 MB)	ROL	69,90	69,90	—	79,90
Pools Of Darkness	ROL	—	—	—	84,90
Populous	STR	34,90	—	34,90	34,90
Populous 2	STR	79,90	—	—	—
Populous Promised Lands	STR	19,90	—	19,90	29,90
Ports Of Call	SIM	69,90	—	—	89,90
Powermonger	SIM	59,90	—	59,90	—
Powermonger Data Disk	STR	44,90	—	—	—
Powerpack The	COM	69,90	—	69,90	—
Quest & Glory	COM	79,90	—	79,90	—
Rainbow Collection	COM	59,90	44,90	59,90	—
Rail Gun Editor	COM	84,90	69,90	—	—
Red ...	ARC	79,90	—	—	—
Red Baron (EGA oder VGA HD-Disks)	SIM	84,90	—	—	99,90
Red Storm Rising	SIM	74,90	59,90	74,90	89,90
Return Of Medusa	ROL	74,90	—	74,90	79,90
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Savage Empire The	ROL	—	—	—	79,90
Schwert u. Magie 1/2 u. 3/4 u. 5/6	ROL	—	29,90	—	—
Secret Of Silver Blades (Alb 1 MB)	ROL	79,90	74,90	79,90	79,90
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	—	—	—	94,90
Secret Weapons F 38 Mission	SIM	—	—	—	39,90
Shadow Sorcerer	ROL	79,90	—	79,90	84,90
Silent Service 2	SIM	84,90	—	84,90	84,90
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,90	—	—	44,90
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,90	—	—	44,90
Sim City Terrain Editor	SIM	44,90	—	—	44,90
Sim City and Populous	COM	79,90	—	79,90	79,90
Sim Earth	SIM	—	—	—	84,90
Simpsons The	ARC	69,90	44,90	69,90	79,90
Spirit Of Adventure	ROL	74,90	—	74,90	79,90
Starbyte Collection No. 1	COM	79,90	—	—	—
Starflight 1	ROL	34,90	24,90	34,90	34,90
Starflight 2	ROL	69,90	—	—	69,90
Super Monaco Grand Prix	SPO	69,90	44,90	69,90	—
Team Yankee	SIM	84,90	—	84,90	94,90
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	79,90	49,90	—	—
Test Drive 2 Collection	COM	79,90	69,90	—	84,90
Their Finest Hour	SIM	79,90	—	79,90	79,90
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34,90	—	44,90	34,90
Todders	STR	69,90	—	—	—
Top League	COM	79,90	—	79,90	89,90
Turrican 2	ARC	69,90	44,90	69,90	—
TV Sports Boxing	SPO	—	—	—	89,90
Ultima 4	ROL	74,90	64,90	—	—
Ultima 5	ROL	—	69,90	—	84,90
Ultima 6	ROL	—	79,90	—	89,90
UMS 2	SIM	84,90	—	84,90	94,90
Utopia	ADV	79,90	—	79,90	—
Virtual Reality 1	COM	84,90	—	84,90	84,90
Virtual Reality 2	COM	84,90	—	84,90	84,90
Virtual Worlds	COM	84,90	59,90	84,90	84,90
Wayne Gretzky Ice Hockey 2	SPO	69,90	—	—	84,90
Wild West World mit Speicher	SIM	89,90	—	—	89,90
Windows Entertainment Pack	COM	—	—	—	89,90
Wing Commander 1 (HD oz. LD-Disks)	SIM	—	—	—	94,90
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	—	—	—	49,90
Wing Commander 2 Special Operation 1	SIM	—	—	—	49,90
Wing Commander Secr. Missions 1	SIM	—	—	—	49,90
Wing Commander Secr. Missions 2	SIM	—	—	—	49,90
Winzer	SIM	74,90	—	74,90	79,90
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84,90	—	—	84,90
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	64,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

Alle Angebote solange der Vorrat reicht !

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

CPS FRANK HEIDAK

neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE"
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-
die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:	
bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

Bitte ankreuzen

..... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
..... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
..... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
☐Kundenmagazin (kostenlos)

AMERICAN EXPRESS · DINERS CLUB INTERNATIONAL · EUROCARD · VISA · Cards

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Auftraggeber

Name: .....
Straße: .....
Wohnort: .....
Telefon: .....
Computer: ..... Kred. Karten - Firma: ..... Verfall: .....
Kunden-Nr.: ..... Karten-Nr.: .....

Blitz-Attacke mit Köcher und Stulpenstiefel

Sherwood Forest

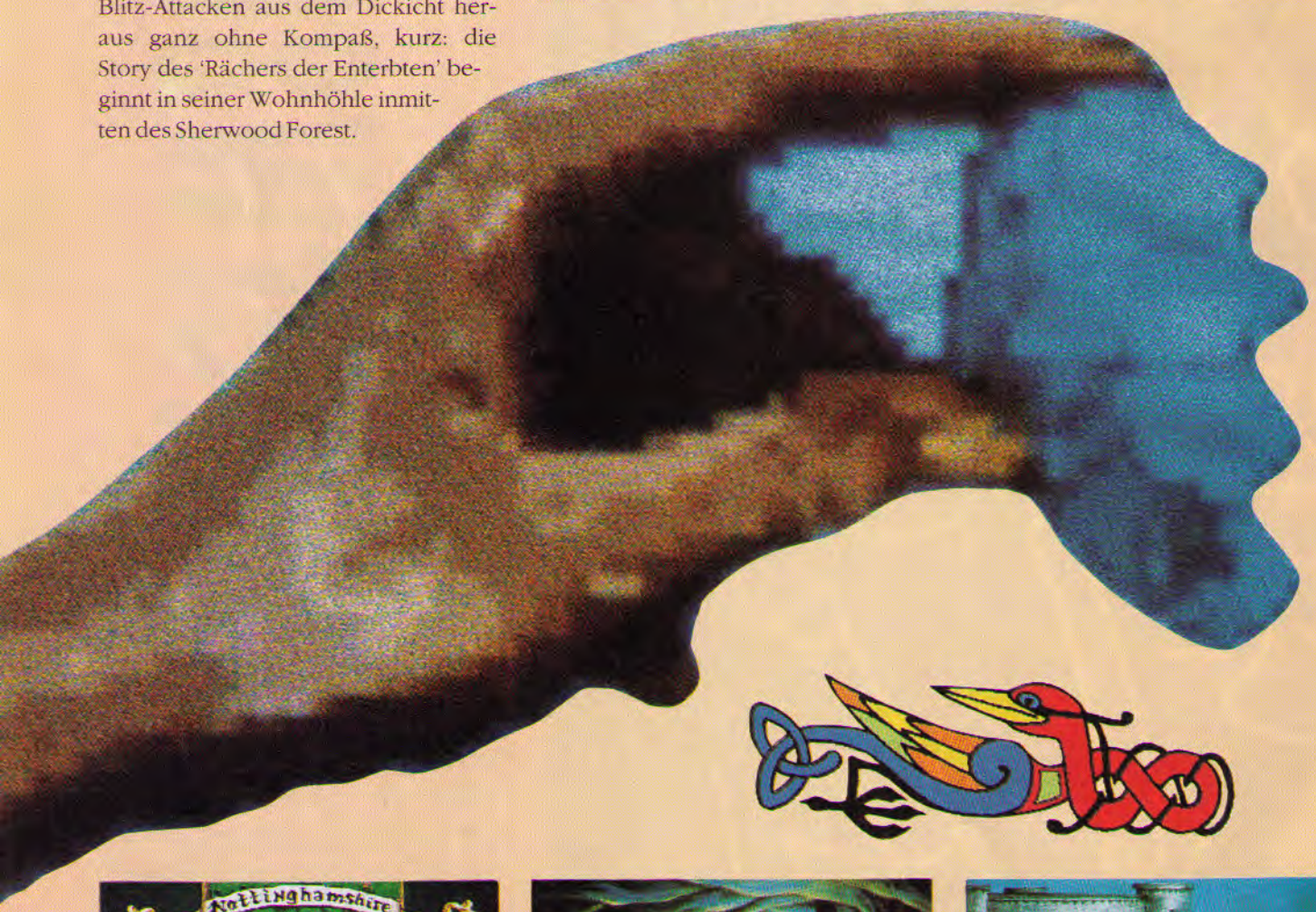
KOMMANDO

Selten zog eine Sagengestalt jene Kreise, wie wir sie von Bogenschütz' und Waldschrat Hood kennen. Seiner ungewöhnlichen Lebensweise, seinem beherzten Wesen und nicht zuletzt seiner Draufgänger-Natur haben wir die zahlreichen Romane, Erzählungen und Verfilmungen zu verdanken.

ROBIN HOOD

Erstmals namentlich erwähnt wurde der Bursche mit Köcher und Stulpenstiefel 1377 von dem Minnesänger Piers Plowman. Nebst aktueller Verfilmung mit Kevin Kostner gesellen sich jetzt auch interessante Software-Werke hinzu, basierend auf der Original-Lektüre von James C. Holt *(Robin Hood)* und Maurice Keen *(The Outlaws of Medieval Legend)*. Eines ist Sierras **The Legend of Robin Hood**. Es lohnt sich, die VGA-Karte zu 'wienern', denn **Conquest of the Longbow**, so der Untertitel, entschädigt für alle vorausgegangenen Strapazen...

Sein abenteuerliches Leben zwischen jagen und gejagt werden, seine Blitz-Attacken aus dem Dickicht heraus ganz ohne Kompaß, kurz: die Story des 'Rächers der Enterbten' beginnt in seiner Wohnhöhle inmitten des Sherwood Forest.



Gen Schießplatz

Nachdem sich Robin mit Horn *(50 Punkte)* und Talern *(50)* - als Gabe für die Armen - gewappnet hat, wird es Zeit zum Frühstücken. Im versteckten Lager erwarten ihn Little John samt allen Mannen zum Morgenappell.

Es gibt Fisch *(für die grauen Zellen...)*, bevor man sich zum Bogenschieß-Training rüstet. Die 'Shooting Glade' befindet sich wenige Meilen nördlich des Camps. Hier wartet Will Scarlett mit einem neuen Anhänger: Simon. Wie es sich gehört, führt Sir Robin Hood ein kurzes (Vorstellungs-)Gespräch mit Simon, denn Grundlegendes sollte geklärt sein, und steckt ihm ein paar Taler *(10)* zu. Es wird Zeit fürs Training.

Das Wichtigste beim Bogenschießen ist das genaue Zielen mit der Pfeilspitze. Dabei sollte man sowohl auf Windrichtung als auch auf Zielentfernung achten. Des öfteren ist eine leichte Korrektur zur Seite oder nach oben ratsam. Robin hat sein Schießen beendet, den Bogen für gut befunden und hält nun einen kurzen Smalltalk mit den beiden Outlaws.

Der Vorgeschmack

Robin begibt sich alsbald zum Ausguck *(Overlook)* oberhalb der Watling Street. Die Position? Ach ja, man marschiere vom Camp aus nach drei Lichtungen gen Westen. Hier hat sich Little John postiert. Der Waldschrat löst ihn ab und wartet ein Weilchen, bis... siehe da, einer der mittelalterlichen 'Fiskalpolitiker' mit einer Bauersfrau im Schlepptau den Weg kreuzt. Robin fängt den fiesen Steuereintreiber kurzerhand auf der Straße ab. Da das Gespräch hier wenig erfolgversprechend zu verlaufen scheint, zieht der Mann aus Sherwood Forest die Zuhilfenahme eines seiner Pfeile vor und knallt dem Büttel eins vorn Latz *(100)*. Der verängstigten Bäuerin hingegen gibt er etwas Geld mit auf den Weg, was uns zu weiteren 50 Punkten verhilft.

Ein schwarzer Mönch

Am Abend besucht Robin die nette Witwe von nebenan mit ihren drei Söhnen. Nach amüsanter Unterhaltung geht der erste Tag zur Neige und Robin kann sich im Lager seinen wohlverdienten Grog einfahren. Er wird einen ungewöhnlichen Traum haben...

Nachdem er am nächsten Morgen seinen Rausch ausgeschlafen hat, erzählt er seinen Freunden von dem Traum. Will bringt interessante News. Begeben wir uns zur Erkundung des sagenumwobenen Sherwood Forest. Dabei suchen wir die Lichtung direkt westlich von Watling Street *(gegenüber vom Overlook)* gleich mehrmals auf. Irgendwann wird Robin Zeuge eines feisten Zwischenfalls: Marian taucht auf und wird plötzlich von einem Mönch in schwarzer Robe angegriffen. Ein sehr schneller Pfeil *(100)* bereitet dem Drama schlagartig ein Ende und Robin ist um einen Damenslipper *(den er dringend benötigt)* reicher.

Den Slipper verwahrend *(100)* ruft Hood nun seine Leute durch ein kurzes Hornsignal zusammen, der zweite Tag scheint überstanden.

Mimese & Mimikry

Der dritte noch nicht so ganz. Robin begibt sich in gewohnter Manier zum Ausguck, und prompt zieht hier ein Bettler auf der Straße heran. Es bedarf nur ein wenig Silber, um den Bettler zu überzeugen, seine Lumpen herauszurücken *(100)*. Diese Lumpen sind es, welche Hood die nötige Tarnung gewähren, um auf seinem Trip nach Nottingham unerkannt zu bleiben.

Die erste Amtshandlung ist der Besuch bei Lobb, dem Schuhmacher *(Cobbler)*. Jetzt kommt auch der Damenslipper ins Spiel. Man reiche ihn jenem Lobb *(rechts im Laden, 25)*, woraufhin der Schuhmacher als Gegenleistung gern einige Informationen samt einem silbernen Kamm *(Silver Comb, 25)* preisgibt. Robin kehrt nun zurück ins Sherwood-Dickicht.

Der vierte Tag bereitet Robin endlich wieder ein Meeting mit Marian - in der 'Willow Grove'. Großzügig gibt er ihr den silbernen Kamm *(50)*. Ob das nun folgende Gespräch eher zum Flirt ausarten sollte,... nun, Robin verdreht der Dame zumindest mit dem Smaragd *(Emerald, 50)* den Kopf, soviel kann man sagen. Schon wenig später ist wieder Wachdienst am 'Overlook' fällig...

Einem Wilderer soll - so scheints - das gleiche widerfahren wie am ersten Tag der Bauersfrau. Diese Maßnahme erfolgt - nach Maßgabe der ersten *(100)*. Auch dem Wilderer gebührt ein Obulus von einigen Talern *(50)*.

Bad News

Der nun folgende Tag beginnt mit 'Bad News', schlechten Neuigkeiten: Robin erfährt von der reizenden Witwe, daß die Herrscher aus Nottingham ihre Söhne eingesperrt haben. Eine Befreiung scheint dringend vonnöten, natürlich wieder 'undercover'. Seine Tarnkluft 'besorgt' sich Robin wieder am 'Overlook', der verkehrsreichsten Stelle im Forest. Die braune Kutte des vorbeischlendernden Abteimönches kommt in diesem Falle gerade recht. Es bedarf nur eines kurzen Gesprächs, bis Robin sich die Kutte 'nehmen' kann *(75)*. Die Befreiung kann ihren Lauf nehmen...

Ja, und während der nun kuttenlose Mönch unter Friar Tucks Aufsicht noch brav seinen Bodybuilding-Lektionen nachgeht, gibt sich Robin of Sherwood schon mit den Wachen vor Nottingham Castle ab. Wie gut, daß Herrscher ihre Diener schon dazumal sehr knapp bei Kasse gehalten haben. Ein leichtes für Robin, die wachende Zunft nach wenigen Worten mit einem Silberpenny zu beglücken *(50)*.

Nottingham Castle

Auf einen fixen Besuch im Kerker folgt der Gang in die St. Mary's Abtei *(10)*. In der Wäscherei sollte man sich drei weitere Mönchskutten 'besorgen' *(50)*, die später für die drei Gefangenen als Tarnung unabdingbar werden. In der Kapelle *(Chapel)* führen zwei Türen ins angrenzende Labyrinth *(10)*. Robin begibt sich gen Norden *(siehe Karte)* und stößt alsbald auf eine Geheimtür, den Zugang zu 'Witch's Court' *(100)*. Auf dem Rückweg schaut er nochmals in der Abtei vorbei, um den Abt im Refektorium zu treffen.

Alkohol...

Mit einem Fäßchen *(25)* 'bewaffnet' geht's nun zur Stippvisite in den Pub. Robin plaudert mit dem Wirt und überrreicht ihm währenddessen das Fäßchen *(25)*. Attention: Man sollte während dieses Gesprächs unbedingt sein besonderes Augenmerk auf einen Eimer richten, der ab und zu von oben herabgelassen wird *(10)*. Es ist daher empfehlenswerter, sich vom Mühlespieler zu einer Wette herausfordern zu lassen. Es gilt, mit etwas Money gegen einen Amethyst zu setzen - und natürlich, das Mühlespiel zu gewinnen *(50)*. Nach getaner Arbeit verläßt Robin den Pub durch den Keller.

Den Zutritt zum Geheimgang verschafft der Zapfhahn am zweiten Faß von oben *(100)*. Robin hält sich streng nach Norden und findet die Geheimtür in den Burgkerker, wie ein Blick durchs Guckloch bestätigt. Rechts der Gang führt hinter den Gobelin in der Abtei. Hier trinkt Robin mit dem Abt um die Wette, und hier macht sich der Amythyst im Bierkrug doch sehr nützlich *(50)*.

Daß Alkohol so manche Zunge löst, ist ja bekannt, und auf diese Weise läßt sich der Abt so einige interessante Informationen entlocken *(25)*. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Abt dem Alkohol verfangen und Robin in der Lage ist, dessen Geldbeutel *(10)* und das Fäßchen abzugreifen.

Leichtsinnigerweise schließ der Abt sein Schlafgemach nicht ab, und so entdeckt Robin nebst Damenunterwäsche *(dieser Schlingel)* ein unscheinbares *(!)* Kästchen unter dem rechten Kopfkissen *(25)*. Robin legt das Kästchen wieder zurück *(10)* und begibt sich erneut zum Pub, des Fäßchens wegen *(10)*... Geschwind bezahlt er die Ale-Zeche des Abtes *(12 Pennies, 20)* und verabschiedet sich vom Wirt.

Ein weiterer Marsch durch den Geheimgang zum Kerker *(Guckloch benutzen!)* gibt ihm Gelegenheit, neben den abgelenkten Wachen in das Loch zu schlüpfen und vier Pennies auf den Tisch zu legen *(75)*. Schnell wieder raus!

Robin hat sein Versteck im Geheimgang aufgesucht, und die Wachen gehen einen trinken *(100)*. Gerade der richtige Augenblick, um die drei Jungs aus dem Kerkerloch zu holen. Da sich die Mönchskutten auch als Seil sehr gut eignen *(150)*, scheint die Flucht nun reibungslos abzulaufen. Ein verstohlener Blick in die Abtei zeigt, daß dieser Fluchtweg versperrt ist. Nur durch sofortige Flucht hinter den Wandteppich kann sich Robin noch retten.

Was bleibt, ist der Weg durch den Pub *(50)*, wo der Stadthalter gerade die anstehende Hinrichtung seiner Ex-Gefangenen zelebriert. Alle Partygäste haben schon kräftig ins Glas geblickt, so daß die 'Mönche' ungeschoren davonkommen, wenngleich der Stadthalter für einen kleinen Zwischenfall sorgt: Er besteht auf seinen Segen. Nun, jedem das seine. Nachdem der

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!

TURRICAN MEDLEY • SHADES • MASTERBLAZER • NIGHTMOVES • HEAVENS' GATE • TOWER OF • R-TYPE • ADDICTED • POWER OF MAGIC • THESE GAMES • WARZONE • TALE OF GLORY • BABEL

70:48 min

NUR 23,95 DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

JOCHEN HIPPEL

Give it a try

CD

WINGS OF DEATH • THE WIZARD • BITTNER RAP • GLORY • EXCERPTS FROM • THE TOWER • DRAGONFLIGHT

THALION

NUR 16,95 DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by THALION Software G.m.b.H.

Ein Ort des Grauens

Stadthalter seine passenden Worte *(10)* bekommen hat, steht der Befreiung nichts mehr im Wege *(300)*, und Mr. Hood heimst als Belohnung von der überaus dankbaren Witwe das 'Golden Net' *(50)* ein.

Das Kloster in den Sümpfen

Auch der sechste Tag wird nicht unspektakulär verlaufen: Nachdem Robin sich am 'Overlook' seine für die kommende Aktion genehme Verkleidung verschafft, indem er sich ein Stabkampf-Duell mit dem schwarzen Mönch leistet *(100)* - und gewinnt, sucht er in Gestalt von 'Fens Monk' das Kloster in den Sümpfen auf. Mit der Pfeife läßt sich relativ einfach ein Boot organisieren *(25)*. Schon nach kurzer Bootsfahrt gelangt er an das Klosterportal. Dem Wächter übergibt man zuerst die Pfeife, dann den Beutel mit den Steinen. Der Wächter scheint gelangweilt. Er gibt Robin einige Rätsel auf, nach deren Lösung er das Kloster betreten *(100)* darf.

Das Studierzimmer im Südost-Turm: Ein Regal. In der Mitte unten liegt das gesuchte Pergament mit der Hand versteckt *(100)*. Auch andere Schriftrollen, besonders die über das Kloster selbst *(rechts, dritte Rolle von oben)*, sind sehr aufschlußreich. Im Refektori-

um *(Mitte der Klosterfestung)* trifft Robin auf den Prior und stellt sich vor. Im Anschluß daran befreit man den Gefangenen - es ist der Hofnarr Fulk - im Nordwest-Turm *(100)*. Dieser schickt Robin ein weiteres mal ins Studierzimmer.

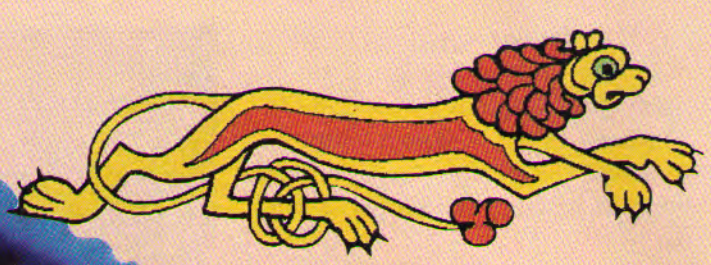
Allmählich wird der Prior lästig. Man kann ihn sehr leicht verscheuchen, indem man ihn weniger mit Ruhm, desto mehr aber mit Wein bekleckert. Dann schnappt man sich die zurückgelassene Schriftrolle *(150)* und kehrt zum Gefangenen zurück. Nachdem Robin nun Fulk die Verse übergeben hat *(300)* zeigt der sich entgegenkommend und erklärt den Weg zum Notausgang *(10)*. Robin besteigt das Boot und berührt die richtigen Steinfiguren *(100)*. Die korrekte Sequenz kann in der erwähnten Schriftrolle nachgelesen werden: "When you've touched the Face of Wisdom and the Face of that which hungers, then will the Fool's Tongue be loosened and the Path made clear". Die Flucht erweist sich als erfolgreich und unser Bogenschütze erhält von Fulk die Rolle mit den Versen *(25)*.

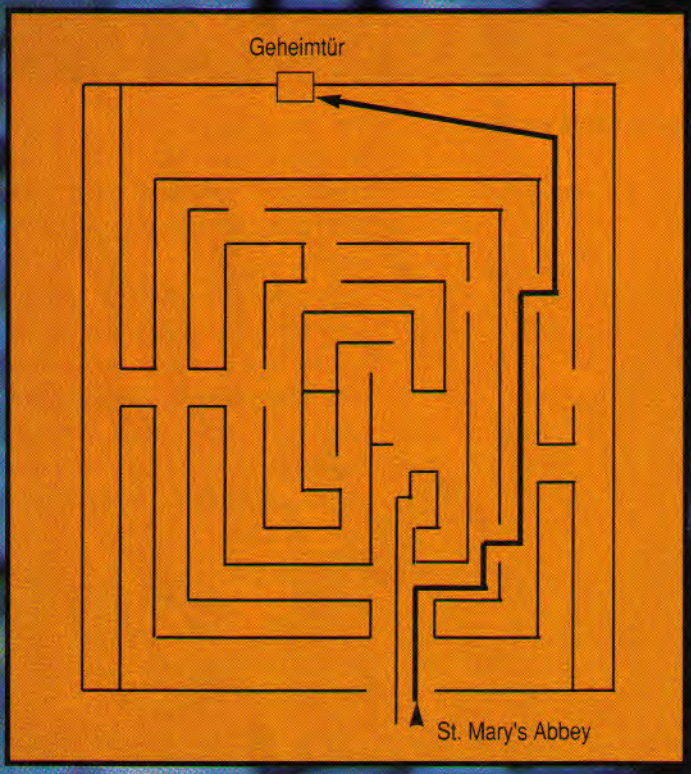
Buntes Treiben in dunkler Zeit...

Marian

Am nächsten Tag bietet sich nun Gelegenheit, mit Hilfe von Fulks Versen das Kästchen des Abtes zu öffnen. Die Anfangsbuchstaben der Bäume stellen das Codewort dar, und siehe da: In der Box befindet sich ein magischer Ring *(100)*.

Es wird Zeit, Marian in der 'Willow's Grove' aufzusuchen. Ihr übergibt man das Pergament mit der Hand *(200)* samt Fulks Schriftrolle. Das in diesem Smalltalk zu Sprache kommende Wappen muß Robin in Erinnerung behalten. Doch zunächst präsentiert er seine Smaragdhälfte und erhält die langerwartete Belohnung *(50)*...





Auf besagte Belohnung folgt ein Waldspaziergang. Man sucht sich eine beliebige Lichtung aus und wartet hier mit den 'Golden net' auf das nächste 'Pixie'. Mit etwas Glück erwischt Robin ein 'Pixie' *(10)* und folgt ihm zur Alten Eiche, wo mehrere Rätsel um den Schutz des Waldes zu lösen sind *(200)*. Dazu im Folgenden ein paar Kniffe:

"I am a two-faced ..."	**Coin**
"I am a window ..."	**Eye**
"I am the outstretched ..."	**Feather**
"High born, my touch ..."	**Snowflake**
"Golden treasures I ..."	**Hive**

Der Jahrmarkt

Es wird Zeit für den Jahrmarkt. Am 'Overlook' kann Robin einen Bogenschützen abfangen. Ein Wortwechsel, verbunden mit einer kleinen Finanzspritze, verhilft ihm zu dessen Klamotten *(100)*. Auf zum 'Nottingham Fair'. Hier kann Robin einige Neuigkeiten in Erfahrung bringen, denn so manch' redselige Person hat etwas zu erzählen. Vor allem mit dem 'Fortune Teller' *(25)*, dem Schal-Verkäufer *(25)* und dem Parfüm-Händler *(25)* sollte man hier ins Geschäft kommen, nicht zu vergessen die beiden Bettler *(je 10)*.

Auch Gelehrte laufen hier in größerer Zahl herum. Robin fragt die Burschen nach dem vereinbarten Wappen. Einer der Gelehrten ist ein Bote. Als Robin ihn erkannt hat *(100)*, übergibt er ihm das Hand-Pergament *(50)*. Doch Vorsicht! Den falschen Gelehrten zweimal zu fragen, bringt nichts außer üblen Halsschmerzen mit sich!

Ganz links neben den Jahrmarktsbuden findet ein Bogenturnier statt. Den Wachen zahlt Robin die Startgebühr von einem Penny und nimmt alsbald an dem Turnier teil. Es bleibt nur noch wenig Gelegenheit zu einem Übungsschießen. Was machts: Robin spaltet mit seinem letzten Pfeil *(hoffentlich!)*

Ein Happy End mit Ritterschlag...

den Pfeil seines Gegners und kann so wieder einmal einen Gewinn einsacken *(200)*.

Bevor sich der Tag dem Ende neigt, ist zunächst noch einmal ein Katz- und Maus-Spiel mit den Mannen des Stadthalters angesagt. Dazu streift Robin in der Nähe einer 'Druid Tree Grove' durch den Wald und flüchtet in die 'Grove', sobald des Stadthalters Leute durchs Geäst brechen. In der 'Grove' verwendet er den passenden Schutzzauber *(75)* - die Soldaten sind ausgetrickst.

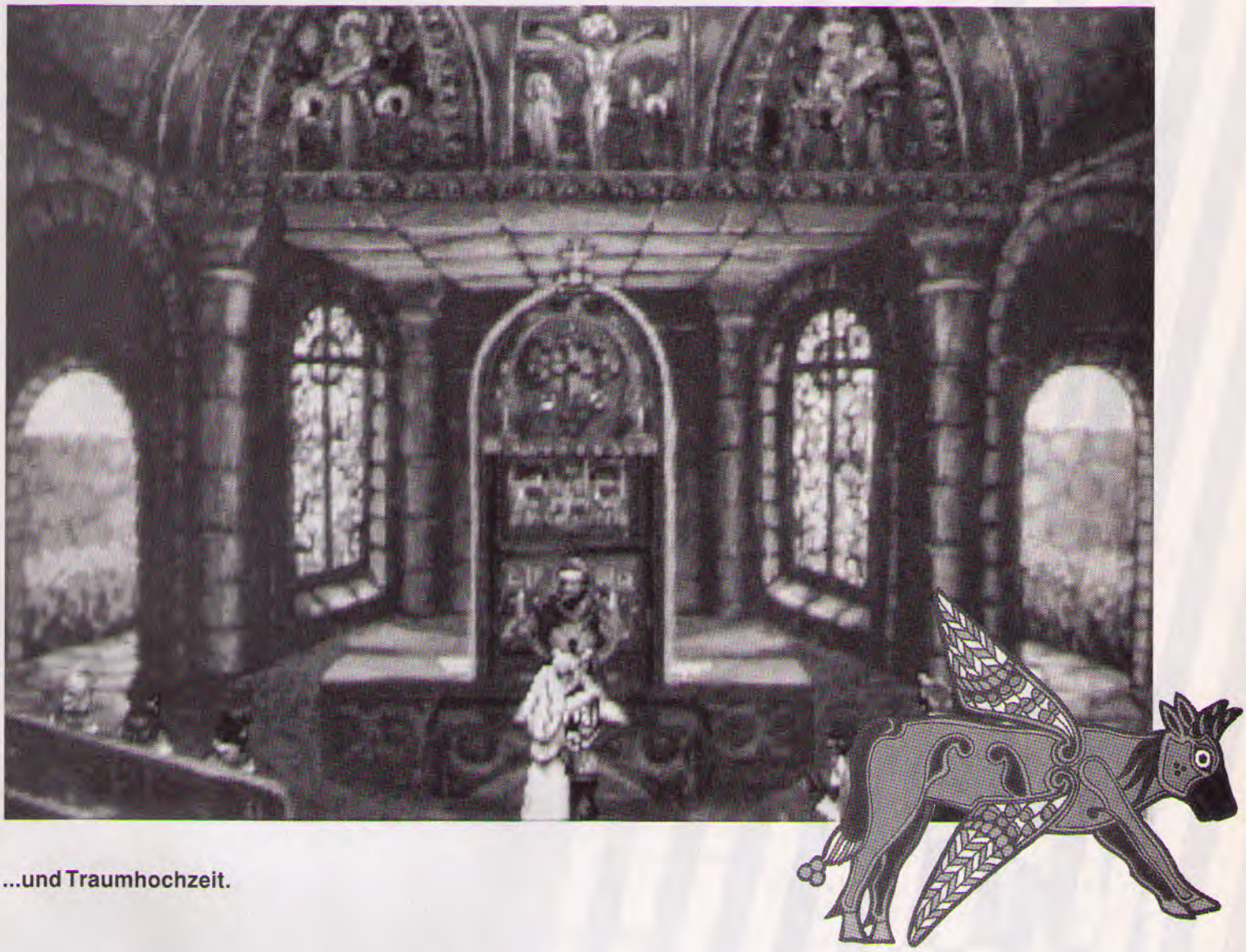
Ungestört schlendert unser Held nun Richtung 'Overlook', um den Händler abzupassen. Auch diesmal sollen ein paar Worte und zwei Observationen *(100)* genügen, bis die nächste Tarnung perfekt sitzt. Dringend zu empfehlen: ein gefärbter Bart *(25)*. Robin ist jetzt Juwelier. Brav stellt er sich am Burgtor vor *(10)* und bekommt ad hoc seine Audienz beim Stadthalter. Der Juwelier preist ihm zunächst völlig dreist die falschen Juwelen an und ködert ihn daraufhin mit dem Smaragd *(300)*. Als der Stadthalter dann auch noch dem Märchen vom Drachenhort auf den Leim geht, kann auch er seinen Beitrag zum Lösegeld leisten.

Am zehnten Tag...

...gibt es schlechte Nachrichten: Der Abt plant eine Hexenverbrennung und Marian soll Hauptdarstellerin sein *(und das ganz ohne Generalprobe...)*. Eilig wird der Kriegsrat *(Horn blasen!)* zusammengetrommelt. Robin entscheidet sich für Johns Vorschlag und stattet daraufhin dem Pub einen wichtigen Besuch ab. Nach mehrmalig gutem Zureden öffnet der Wirt den Weg in den Keller *(50)* woran er letztendlich recht gut tut. Durch den Geheimgang gelangt Robin nun in die Abtei, von dort durch das Labyrinth bis zur Geheimtür. Spätestens jetzt sollte man den Feuer-Ring anlegen. Nach erfolgreicher Flucht *(500)* wendet der Retter in 'Willow's Grove' einmal mehr den Smaragd *(300)* an.

Der Überfall...

...auf den Goldkonvoi steht auf dem Programm. Robin beruft nochmal eine Ratsitzung ein - und entscheidet sich für Tucks Plan *(500)*. Und diesmal gibt es wirklich fette Beute *(500)*! Der Stadthalter organisiert daraufhin argwöhnisch eine Treibjagd, der Robins



...und Traumhochzeit.

Mannen allerdings - wie schon einmal - locker ausweichen können *(75)*.

Später am 'Overlook' ertappt Robin einen verkappten Ritter, der von sich behauptet, Bote zu sein. Ein paar gezielte Fragen im Rahmen des üblichen 'hoodschen' Smalltalks bringen den Schwindel schnell ans Tageslicht, und wenige Sekunden später spricht dann ein Pfeil das richtende 'Wort' *(50)*. Bei der Observation der Leiche findet Robin einen aufschlußreichen Brief *(50)*, der die Einberufung aller Mannen - zunächst zum Gespräch - nach sich zieht...

Wieder in die Sümpfe

Am letzten Tag begibt sich Robin noch einmal in die Gefahr der Sümpfe. Gen Kloster. Mit dem Tragen des Wasser-Rings werden die 'Wisps' sichtbar. Diese besorgen auf Wunsch ein Boot, mit welchem Robin den Irrlichtern folgt. Am Turm geht er an Land. Mittels Druidenzaubers bringt man die Efeuranken zum Ranken *(Gort, 25)*, um an ihnen nun bis zum Turmfenster vorzudringen *(25)*. Im Turm sitzt ein Mann ein, gefangen, welchem Robin jetzt den belastenden Brief *(100)* überreicht. Zudem notiert er das Codewort *(50)*, bevor sich beide auf die Flucht begeben...

Das trockene Brot der Armut mit Speck belegen

Jack London

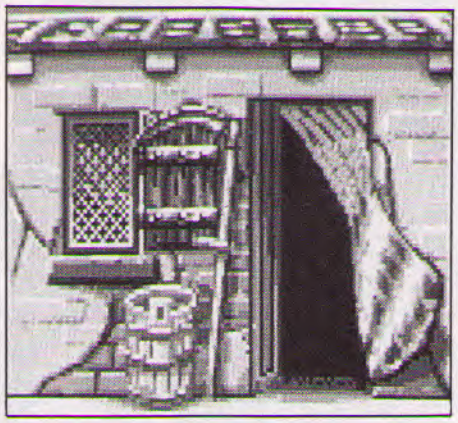
Diese Flucht soll sich zu einer brisanten Hatz entwickeln, denn die schwarzen Mönchen haben von beider Vorhaben Wind bekommen. Nachdem man sich durch die von den Mönchen verursachten Steinlawinen - unbeschadet - durchgeschlagen hat, setzt Robin nun die Flucht mit dem Boot fort *(100)*, um sich die hart verdiente und stark umkämpfte Belohnung abzuholen. 7200 erreichte Punkte, so das Ergebnis dieses 'Waldspazierganges' mit dem 'Rächer der Enterbten'. Was fehlt? Nun, 125 Punkte an der maximalen Obergrenze. Ihr habt sie? Aufschreiben, kuvertieren, Marke draufpappen und ab an Michaels 'Secret...'... Ach so, Ihr wißt schon... ❐

Christian Mergler/mats.

City-Fantasy

Nachdem man das Kloster verlassen hat, sollte man sich erst mal zu den Shops begeben um sich ordentlich auszurüsten. Auf keinen Fall darf man die Stadt verlassen ohne genügend Rationen mitzunehmen.

FOTO: EDGAR SOMMER



Nicht überall...

...wird man freundlich empfangen. Da heißt es Geduld bewahren.

Nach einigen Kämpfen in Mooncity könnt Ihr die ersten Schritte nach draußen wagen. Hier kann man seine Erfahrungen durch weiteres Kämpfen ausbauen und sich hernach in der Stadt heilen lassen. Geht auch zur Stadt Turmalin und besucht Molanto. Er gibt Euch den Auftrag, Brinus unschädlich zu machen. Nachdem man denselben getötet hat, durchsucht man den Raum und findet einen Armreif, den man bei Molanto abgibt. Als Gegenleistung gibt's eine Belohnung nach Wahl. Im Schloß Attic immer wieder mal vorbeischauen, um die Charaktere zu trainieren. Solltet Ihr Level drei oder vier erreicht haben, könnt Ihr mal zu Rialdos Schloß gehen.

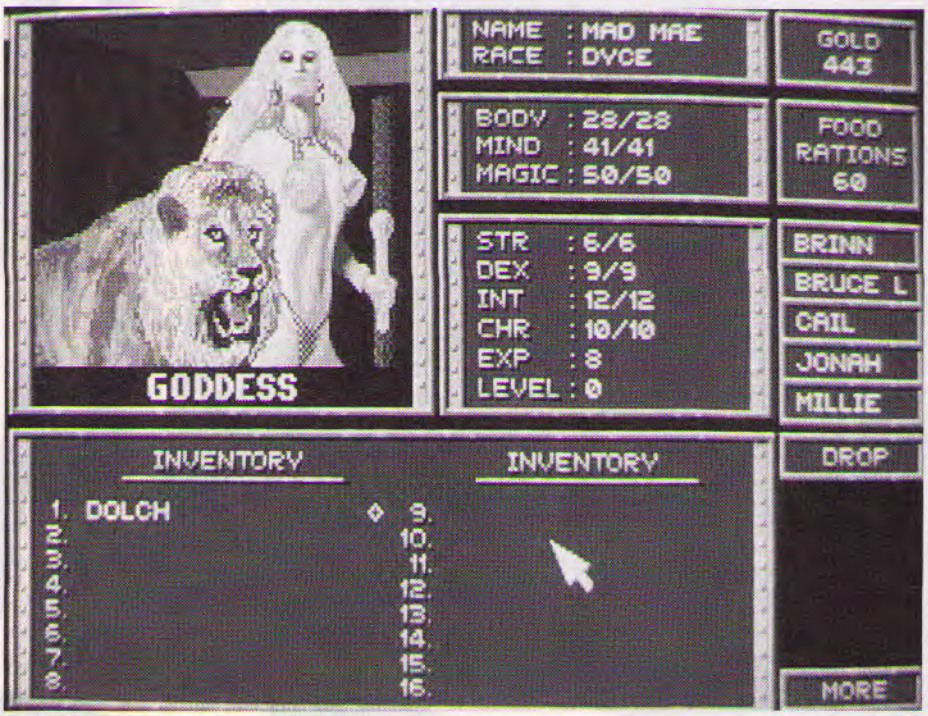
In Rialdos Schloß wird zuerst mal die Schatzkarte geholt (Rialdos Schloß, Karte 2). Mit der Schatzkarte geht Ihr zur Geheimtür (Rialdos Schloß, Karte 1), und siehe da, die Wand ist gar keine echte solche. Geht weiter zur Geheimen Halle der Räuber (6), wo Ihr einige sehr gute Gegenstände findet. Wenn Ihr mit dem Einsammeln fertig seid, solltet Ihr Euch zum Ausgang sputen. Von da aus sofort nach Mooncity, wo alle Charaktere geheilt werden und man den Spielstand sichert.

Die Suche nach den Ringen beginnt

Jetzt sollte man nach Elfrad reisen um die Suche nach den sechs Runenringen anzutreten. Folgenderweise geht Ihr vor: Der Stadtvorsteher gibt Euch den Auftrag, die sechs Runenringe zu suchen. Danach begebt Ihr Euch zu Olbrecht, der Euch sagt, wo die sechs Runenringe zu finden sind. In Elfrad selbst findet man vier Runenringe.

Ring 1: Ihr geht zuerst zu Kaluso (Haus 5). Kaluso erzählt euch, daß seine Familie von Dämonen bedroht wird. Wenn Ihr ihm helft, wird er Euch einen Runenring geben. Man verläßt Kaluso und geht zu Kalusos Wohnung (Haus 6). Dort angekommen, trifft man auf vier Dämonen, die vernichtet werden müssen. Nach verrichteter Arbeit bekommt Ihr den ersten Runenring.

Ring 2: Zuerst die Häuser vom Pastin (Häuser 10) durchsuchen. Dort findet man neben einer Rune auch noch eine Nachricht. Mit dieser Nachricht geht Ihr zur Gräfin Mole (Haus 11). Dem Diener sagt Ihr, daß Ihr eine Nachricht für die Gräfin habt. Die Gräfin bietet Euch den Runenring vom Pastin für 1000 Goldmünzen an. Ihr gebt der Gräfin das Geld und erhaltet den zweiten Runenring.



Göttliche Hilfe ist immer willkommen

Ring 3: Ihr geht zu Tippiman (Haus 9) und bekommt den dritten Runenring.
Ring 4: Wenn Ihr das leere Haus (Haus 4) genauer untersucht (mehrmals Control-S anwählen), findet Ihr einen goldenen Ring - den vierten Runenring.

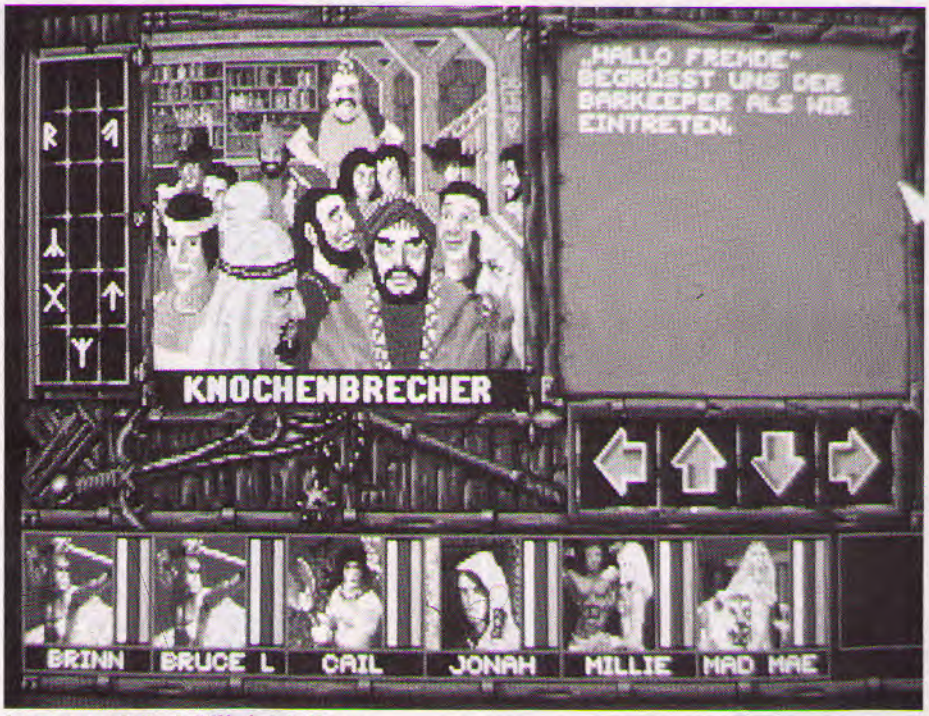
Jetzt müßt Ihr nach Brataya reisen, um die anderen Runenringe zu finden. In Brataya findet man Runenring fünf und sechs.

Ring 5: Ihr geht zuerst in die Leinenfabrik (Haus 12). Dort findet man bei mehrmaligem Durchsuchen des Hauses Radins Cape. Ihr geht zu Radins Zuflucht (Haus 9) und durchsucht das Haus solange, bis Ihr zwei Schubladen findet. Wenn die Schubladen durchwühlt werden, findet man zwei Runen und einen Brief. Nun gebt Ihr das Cape dem ersten Charakter der Party. Weiter geht es zum leeren Haus (Haus 7). Da Ihr jetzt das Cape habt, könnt Ihr ungehindert durch den magischen Vorhang gehen. Sollte jemand ohne Radins Cape durch den Vorhang gehen wollen, so kann er schon mal sein Testament machen!

Ihr durchsucht den Raum hinter dem Vorhang und findet eine Rune und einen seltenen Edelstein. Auch wenn die Füße schon wehtun, müßt Ihr jetzt im Rathaus (Haus 5) hallo sagen, dann weiter zu Lapa (dem Stadtvorsteher) in Haus 6. Er erzählt Euch etwas über eine Fischseuche.

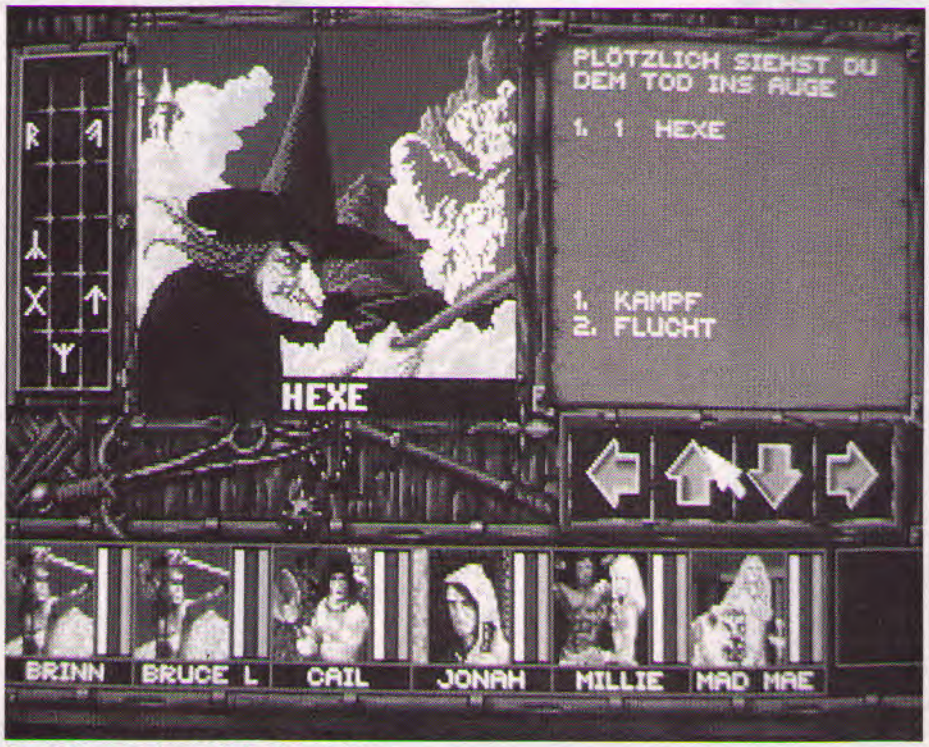
Fischentseuchung - leicht gemacht!

Von dort geht Ihr zu Somar (Haus 14) und antwortet der Haushälterin, daß Ihr von Lapa geschickt wurdet. Als nächstes erscheint Somar, der Euch ein Buch mit einem Schlüssel gibt. Mit dem Schlüssel geht Ihr zum Tempel (Haus 1). Dort tauscht Ihr den Schlüssel gegen einen anderen Schlüssel ein und geht zu Somars Villa (Haus 13). Dort angekommen tastet Ihr die Wände ab. Siehe da - ein Runenring! Bleibt aber danach nicht länger in dem Haus, denn es könnte der Tod der Truppe sein!



Immer schön höflich bleiben

Ring 6: Man klappert die 'allerlei Shops' nach Nuks Spiegel ab. Habt Ihr den Spiegel gekauft, geht Ihr zu Radin (Haus 8). Wählt man jetzt die Option 'Spiegel vorhalten' an, befreit man den vom Dämon befallenen Radin. Als Dank dafür gibt er Euch den letzten Runenring und sagt, daß er sich um die Fischseuche kümmern wird. Schnell noch zu Lapa, dem Bürgermeister, gehen und die Belohnung für die Beseitigung der Fischseuche kassieren. So, Freunde, Ihr habt jetzt die sechs Runenringe, also nach Elfrad zurück! In Elfrad angekommen, besucht Ihr Olbrecht im Haus der Runenherren. Als Belohnung für die sechs Runenringe erhaltet Ihr sechs Runen etc.



Das Grauen hat viele Gesichter

MOONCITY LEGENDE

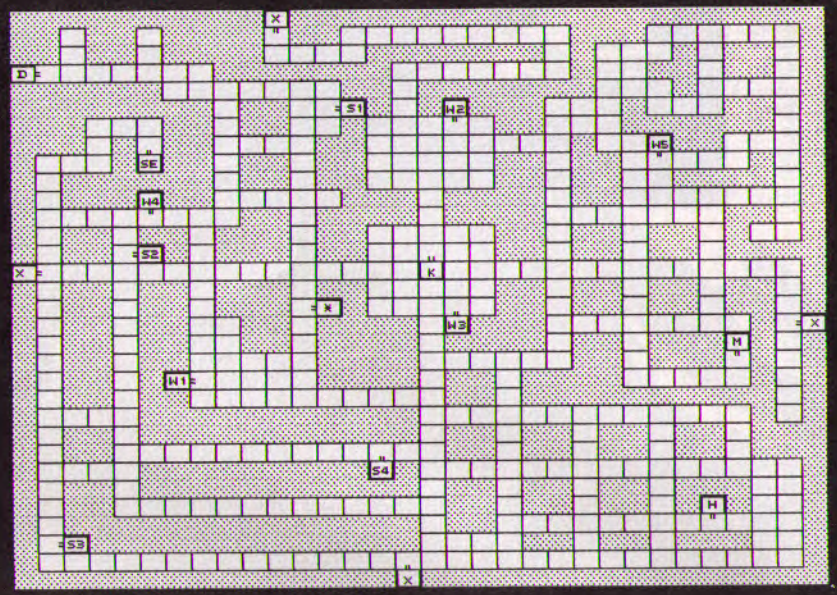
LÄDEN

S1 = RÜSTUNGS - SHOP
S2 = TRÄNKE - SHOP
S3 = ALLERLEI - SHOP
S4 = WAFFEN - SHOP

WIRTSHÄUSER

W1 = WIRTSHAUS ' ZUM SCHLACHTHOF '
W2 = WIRTSHAUS ' KNOCHENBRECHER '
W3 = WIRTSHAUS (GESCHLOSSEN WEGEN PÄCHTERWECHSEL)
SPÄTER HEIßT ES (PUNCH AND JUDY)
W4 = WIRTSHAUS ' ZUR HEIDELBEERE '
W5 = WIRTSHAUS ' JOLLY ROGER '

K = KLOSTER
M = MAGIER
H = HEILER
D = DIEBESGILDE
SE = SEHER
* = YAKKA DEEPSHAVED
X = ORT'S AUSGANG



BRATAYA LEGENDE

LÄDEN

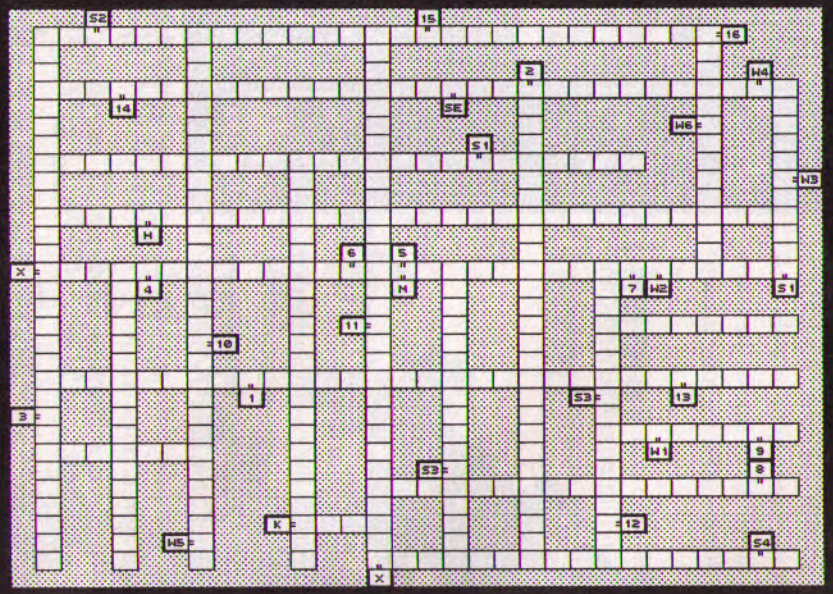
S1 = RÜSTUNGS - SHOP
S2 = TRÄNKE - SHOP
S3 = ALLERLEI - SHOP
S4 = WAFFEN - SHOP

WIRTSHÄUSER

W1 = WIRTSHAUS ' ZUM EINSIEDLER '
W2 = WIRTSHAUS ' GOLDENE MÖWE '
W3 = WIRTSHAUS ' ZUM ENGEL '
W4 = WIRTSHAUS ' ZUM FISCHER '
W5 = WIRTSHAUS ' SCHWARZE TAVERNE '
W6 = WIRTSHAUS ' ZUM WILDEN MANN '

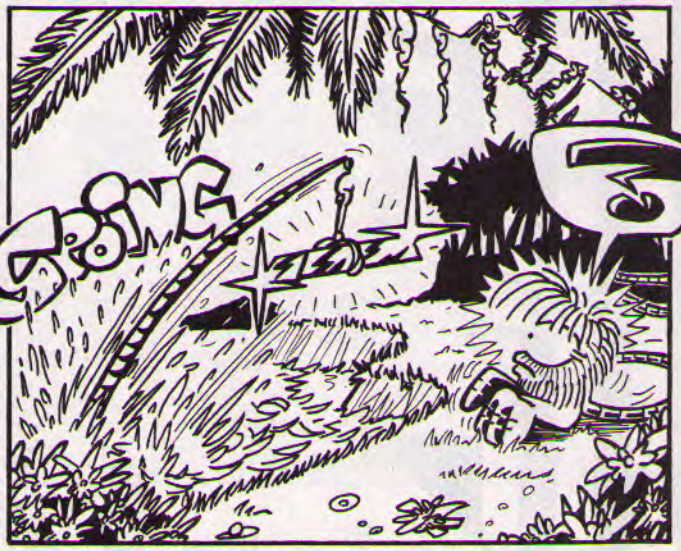
SE = SEHER
M = MAGIER
H = HEILER
X = ORT'S AUSGANG

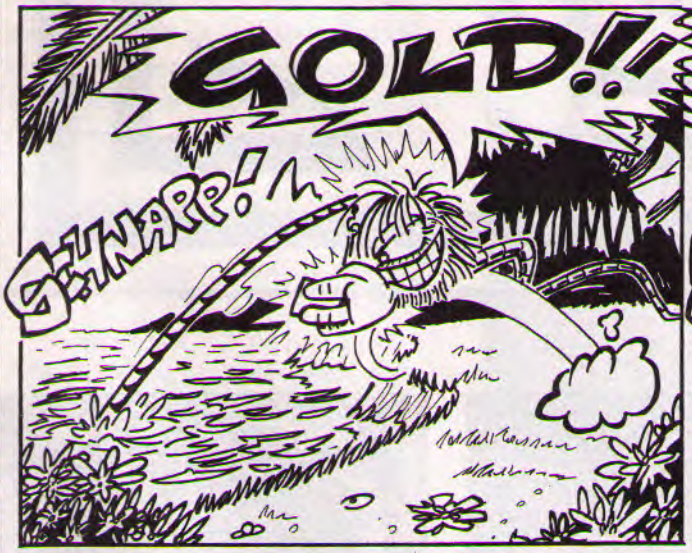
1 = TEMPEL
2 = INVEST GESELLSCHAFT
3 = GRINAM DER POSTMEISTER
4 = GORAN
5 = RATHAUS
6 = LAPA DER BÜRGERMEISTER
7 = LEERES HAUS
8 = RADIN
9 = RADINS ZUFLUCHT
10 = NARIMS HAUS
11 = BÜCHEREI
12 = LEINENFABRIK
13 = SOMARS VILLA
14 = SOMAR
15 = KARTENLADEN
16 = HAFEN

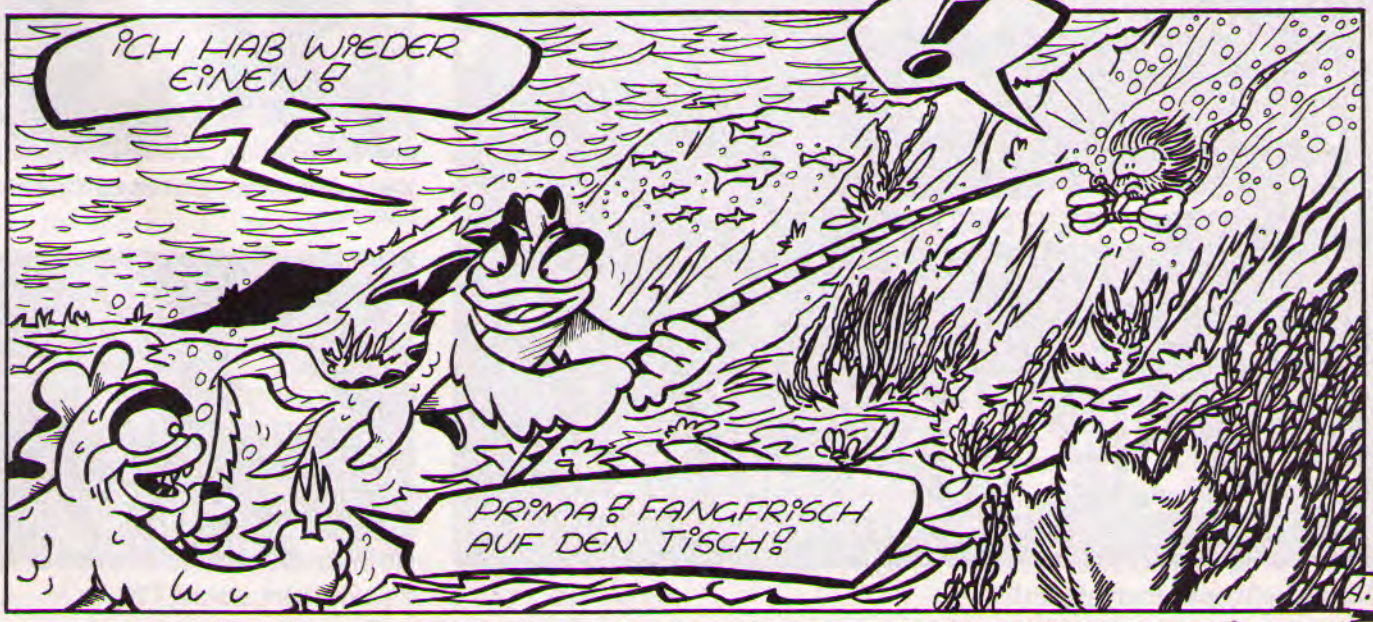


MATHIAS NEUMANN

SPACE-RAT

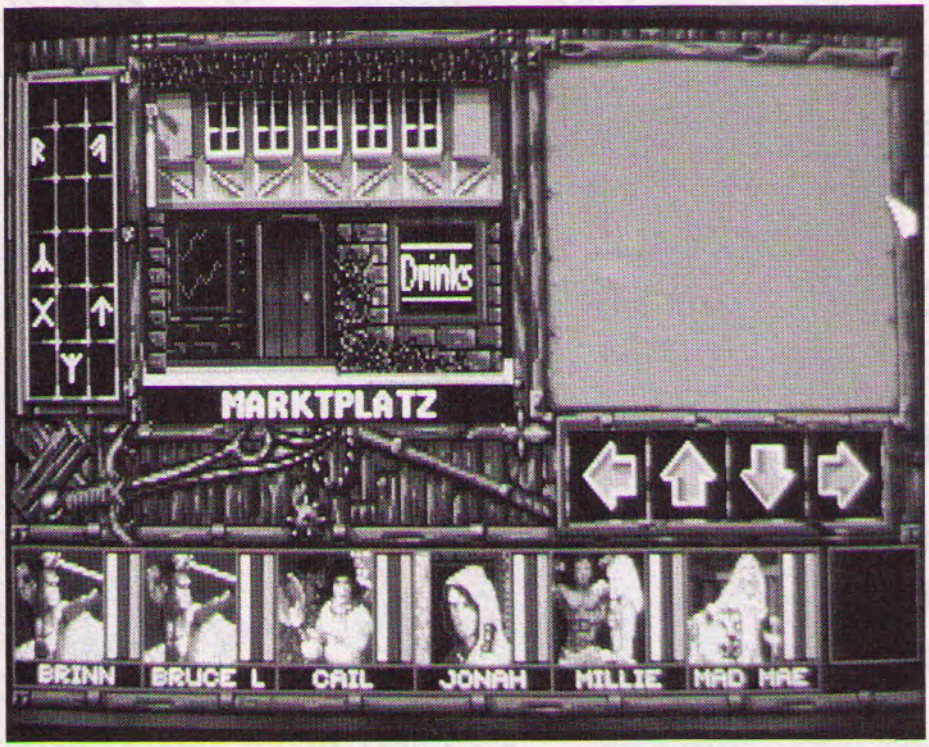






MATHIAS NEUMANN '92

Elfrad
Tempel
Rune
Dimensionstor
Segans Turm
Tempel
Brataya
Tempel
Mooncity
Werik
Turmalin
Schloß Attic
Rialdos Schloß



Darauf laßt uns einen heben!

Viel Landschaft gibt es zu durchwandern

Den kenn'ich doch???

ELFRAD LEGENDE

LÄDEN

S1 = RÜSTUNGS - SHOP

S2 = TRÄNKE - SHOP

S3 = ALLERLEI - SHOP

S4 = WAFFEN - SHOP

WIRTSHÄUSER

W1 = WIRTSHAUS ' WIEDERERÖFFNUNG DEMNÄCHST. ALLE SIND ZUR PARTY EINGELADEN. '

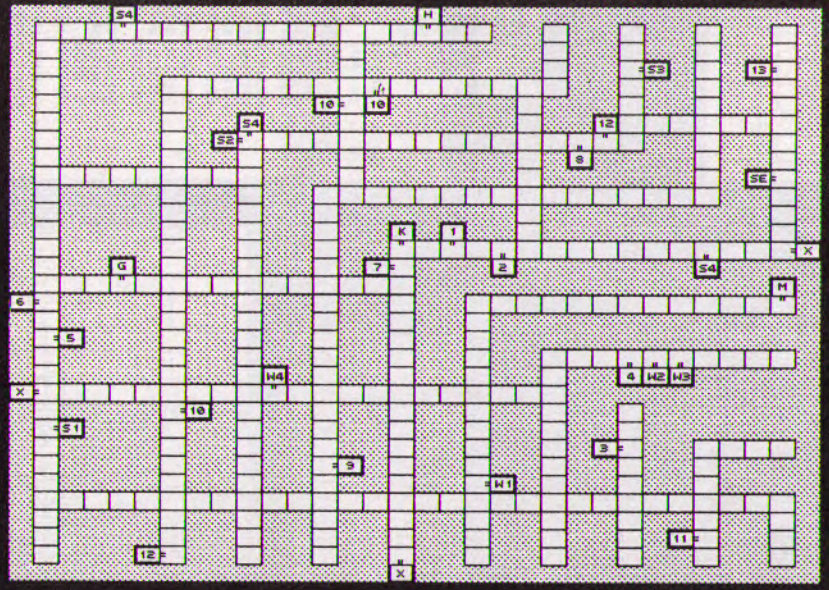
W2 = WIRTSHAUS ' FRANCIS PUB '

W3 = WIRTSHAUS ' DEVINS ZUFLUCHT '

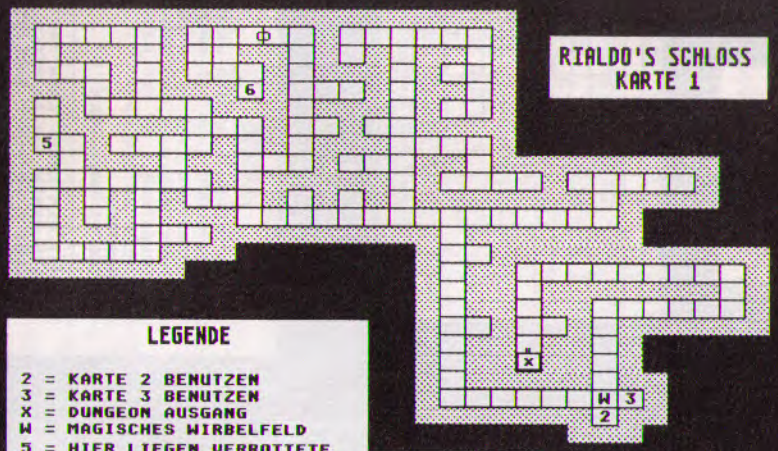
W4 = WIRTSHAUS ' STERNEN '

SE = SEHER
M = MAGIER
H = HEILER
G = GOLAR DER SPRACHENLEHRER
X = ORT'S AUSGANG

1 = SAAL DER TOTEN
2 = TOTENGRÄBER
3 = EINWOHNER
4 = LEERES HAUS
5 = KALUSO
6 = KALUSO'S WOHNUNG
7 = PRIOR DER STADTVORSTEHER
8 = RUNENHAUS
9 = TIPPIMAN
10 = PASTIN
11 = GRÄFIN MOLE
12 = OLBRECHT (RUNENHERREN)
13 = LAPOR



RIALDO'S SCHLOSS KARTE 1

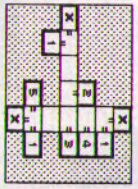


LEGENDE

2 = KARTE 2 BENUTZEN
3 = KARTE 3 BENUTZEN
X = DUNGEON AUSGANG
W = MAGISCHES WIRBELFELD
5 = HIER LIEGEN VERROTTETE SKELETTE HERUM. DURCHSUCHT MAN DIESE, WIRD MAN VON 10 LEICHEN ANGEGRIFFEN!
6 = GEHEIME HALLE DER RÄUBER. HIER LIEGEN EINIGE SCHÄTZE HERUM. (RIALDOS STAB / 3 RUNEN / EISLANZE / HEILRING USW.
Φ = GEHEIMTÜR DIE MAN NUR MIT DER SCHATZKARTE FINDEN KANN !

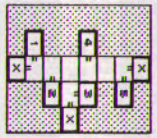
WERIK LEGENDE

1 = BAUSTELLE
2 = LAGER
3 = LAGERHALLE
4 = LAGERSCHUPPEN
5 = LARI
X = ORT'S AUSGANG

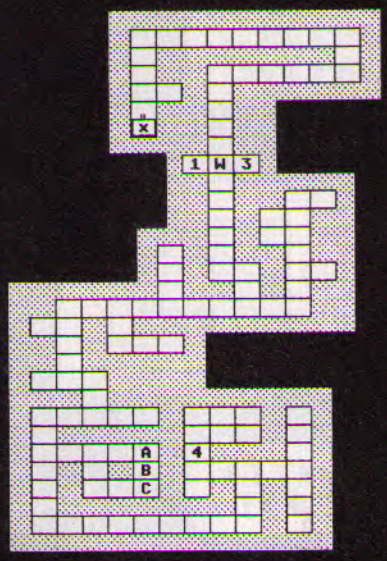


TURMALIN LEGENDE

1 = BRINUS
2 = ARMAN
3 = MOLANTO*
4 = ARMAN'S SOHN
5 = ABENTEURER
X = ORT'S AUSGANG



* = MOLANTO DER OBERVORSTEHER GIBT DEN AUFTRAG BRINUS ZU TÖTEN. WENN MAN BRINUS GETÖTET HAT, NIMMT MAN SICH DEN ARMREIF MIT UND GIBT IHN BEI MOLANTO AB. ALS GEGENLEISTUNG BEKOMMT MAN EINE BELOHNUNG.



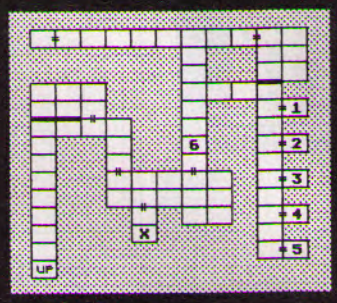
RIALDO'S SCHLOSS KARTE 2

LEGENDE

1 = KARTE 1 BENUTZEN
3 = KARTE 3 BENUTZEN
X = DUNGEON AUSGANG
W = MAGISCHES WIRBELFELD
A = GRÜNER STEIN IM BODEN *
B = BLAUER STEIN IM BODEN *
C = ROTER STEIN IM BODEN *
4 = HIER WIRD MAN VON 7 BANDITEN ANGEGRIFFEN. HAT MAN DIE BANDITEN BESIEGT, BEKOMMT MAN UNTER ANDEREM EINE SCHATZKARTE.

* =
DURCH BESTIMMTE KOMBINATIONEN DER STEINE, VERÄNDERT SICH DER DUNGEON. IST ABER NICHT WICHTIG ZUR LÖSUNG DES SPIELES !!!

SEGANS TURM STOCKWERK 1



LEGENDE

1 = BUCHSTABE G AN DER WAND
2 = BUCHSTABE M AN DER WAND
3 = BUCHSTABE I AN DER WAND
4 = BUCHSTABE A AN DER WAND
5 = BUCHSTABE E AN DER WAND
@
6 = KNOPF AN DER WAND *
X = AUSGANG
UP = TREPPE NACH OBEN

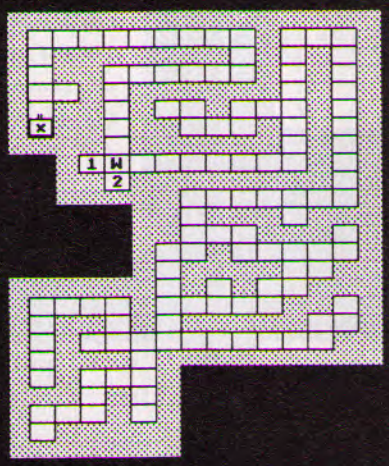
* = MIT DEM KNOPF KANN MAN DIE ERSTE TÜR IN STOCKWERK 3 ÖFFNEN / SCHLIEßEN

@ = DIE BUCHSTABEN ERGEBEN DAS WORT MAGIE DAS MAN IN STOCKWERK 2 BEIM RÄTSEL BENÖTIGT.

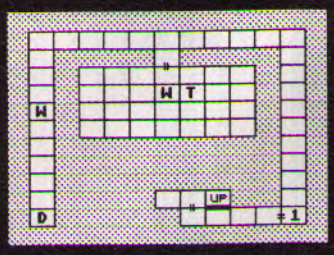
RIALDO'S SCHLOSS KARTE 3

LEGENDE

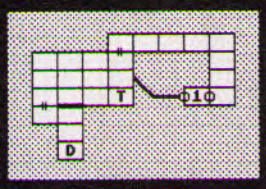
1 = KARTE 1 BENUTZEN
2 = KARTE 2 BENUTZEN
X = DUNGEON AUSGANG
W = MAGISCHES WIRBELFELD

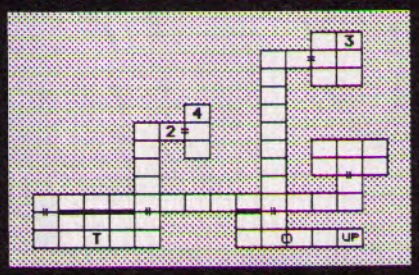


SEGANS TURM STOCKWERK 2



SEGANS TURM STOCKWERK 3





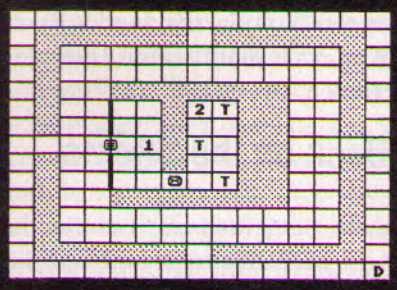
LEGENDE

UP = TREPPE NACH OBEN
D = TREPPE NACH UNTEN
T = TELEPORTER
= TÜR
= GEHEIMTÜR
1 = WENN MAN DEN RAUM DURCHSUCHT, ENTDECKT MAN EINEN KNOPF. WIRD DER KNOPF GEDRÜCKT, ERSCHEINT DAS TELEPORTERFELD.
2 = GEHT MAN TROTZ DER WARNUNG DURCH DIE TÜR, WIRD EINE FALLE AUSGELÖST! ALLE IN DER GRUPPE WERDEN VERGIFTET.
3 = DURCHSUCHT IHR DAS SKELETT (MEHRMALS) FINDET IHR 1 RUNE / 500 GM UND EIN KRIEGSSCHWERT.
4 = SUCHT MAN HIER FINDET MAN EINE RUNE.

LEGENDE

1 = RÄTSEL ! ANTWORT = MAGIE
W = WIRBELFELD
UP = TREPPE NACH OBEN
D = TREPPE NACH UNTEN
T = TELEPORTER ZIELORT VOM TELEPORTER IN STOCKWERK 4

SEGANS TURM STOCKWERK 4



LEGENDE

D = TREPPE NACH UNTEN

T = TELEPORTER NACH STOCKWERK 2 IN DEN GROßEN RAUM

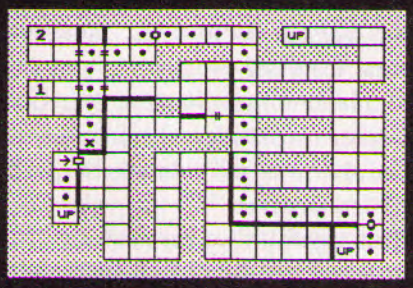
1 = SUCHT MAN AN DIESER STELLE FINDET MAN EINEN KNOPF. WIRD DER KNOPF GEDRÜCKT, öFFNET SICH DIESE ⊠ MAUER.

2 = HIER WIRD MAN VON SEGAN FÜR DIE ERFOLGREICHE SUCHE BELOHNT.

⊠ = GEHEIMMAUER

⊕ = TÜR DURCH DIE MAN NUR RÜCKWERTS GEHEN KANN.

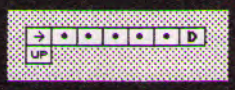
GARTH KARTE 1



LEGENDE

UP = TREPPE NACH OBEN
X = DUNGEON AUSGANG
1 = SÄCKEWEISE OPITAR
2 = LAGER VOLL ROBIK
⊕ = GEHEIMTÜR
⊕ = TÜR
• = RICHTIGER WEG
⊕ = DIESE TÜR KANN MAN ERST BEIM RÜCKWEG BENUTZEN UND NUR IN PFEILRICHTUNG.

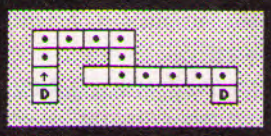
GARTH KARTE 3



LEGENDE

UP = TREPPE NACH OBEN
D = TREPPE NACH UNTEN
• = RICHTIGER WEG
→ = IN DIESE RICHTUNG GEHEN.

GARTH KARTE 5



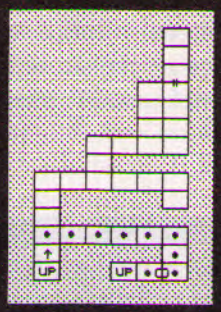
LEGENDE

D = TREPPE NACH UNTEN
• = RICHTIGER WEG
↑ = IN DIESE RICHTUNG GEHEN.

GARTH KARTE 2

LEGENDE

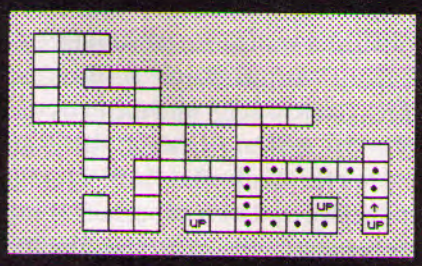
D = TREPPE NACH UNTEN
↑ = IN DIESE RICHTUNG LAUFEN
⊕ = GEHEIMTÜR
⊕ = TÜR



GARTH KARTE 6

LEGENDE

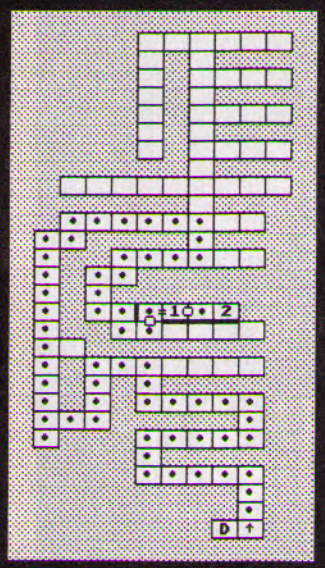
UP = TREPPE NACH OBEN
• = RICHTIGER WEG
↑ = IN DIESE RICHTUNG GEHEN.
⊕ = TÜR
⊕ = GEHEIMTÜR



GARTH KARTE 4

LEGENDE

UP = TREPPE NACH OBEN
• = RICHTIGER WEG
↑ = IN DIESE RICHTUNG GEHEN.



GARTH KARTE 7

LEGENDE

D = TREPPE NACH UNTEN
• = RICHTIGER WEG
↑ = IN DIESE RICHTUNG GEHEN.
⊕ = GEHEIMTUR
⊕ = TÜR
1 = HIER WIRD MAN VON GOTHAUR ANGESPROCHEN. EIN MITGLIED AUS DER TRUPPE MUß ABER DIE SPRACHE GARTHIANISCH KÖNNEN! GOTHAUR GIBT EUCH EIN MAGISCHES HORN, MIT DEM MAN DAS DIMENSIONS-TOR SCHLIEßEN UND TIBUK TÖTEN KANN.

2 = TREPPE DIE NACH UNTEN FÜHRT. MAN KOMMT AUF KARTE 1 BEI DER TREPPE HINTER DER ⊕ TÜR WIEDER RAUS !

Da Ihr im Moment nichts anderes zu tun habt, besucht Ihr den guten alten Golar (den Sprachenlehrer in Haus G). Ein Charakter sollte alle Sprachen lernen, die Golar lehrt - ist später noch wichtig! Habt Ihr Eure Charaktere geheilt, trainiert und abgespeichert? Wenn ja, dann geht es jetzt weiter zu Segans Turm.

Segans Turm

Stockwerk 1:
Kaum habt Ihr den Turm betreten, begrüßt Euch Segan und nimmt sich als Pfand eine Rune. Ihr geht weiter zu den Zellen (1/2/3/4/5), drückt aber nicht auf den Knopf, den Ihr bei Punkt 6 findet! Nachdem Ihr die Monster aus den Zellen besiegt habt, verlaßt Ihr jeweils die Zelle und betretet sie erneut. Jetzt müßte immer ein Buchstabe an der Wand jeder Zelle sein. Alle Buchstaben zusammen ergeben das Wort 'MAGIE'. Jetzt geht Ihr zur Treppe, die nach oben führt.

Stockwerk 2:
Geht weiter bis Ihr an die Tür gelangt, wo Euch ein Rätsel gestellt wird (1). Die Antwort auf das Rätsel lautet 'Magie'. Nun ist die Tür auch offen, und Ihr geht weiter, wiederum zur Treppe, die nach oben führt.

Stockwerk 3:
Sollte die Tür, die an die Treppe anschließt, verschlossen sein, müßt Ihr zurück ins erste Stockwerk und den Knopf bei Punkt 6 drücken. Den müßt Ihr unter Umständen ein bißchen suchen, aber was soll's. In aller Regel ist die Tür aber offen!

Weiter geht's nun zur nächsten Tür. Dem Gang, der hinter ihr liegt, folgt Ihr bis zur Geheimtür. Bei Punkt 1 muß der Knopf gefunden und gedrückt werden. Danach geht's einfach weiter, den Teleporter benutzen. Man geht wiederum in Richtung der Geheimtür und nimmt die Treppe, die nach oben führt. Man kann übrigens auch (vorher noch) die am Punkt 3/4 liegenden Runen mitnehmen. Aber Achtung: Bei Punkt 2 werden sämtliche Partymitglieder durch eine Falle vergiftet!

Stockwerk 4:
Von der Treppe aus geht's zu der Tür, die nur rückwärts durchschritten werden kann. Hinter der Tür gibt's bei Punkt 1 einen Knopf (drücken!). Sobald dies geschehen ist, verschwindet die 'Geheimmauer'. Jetzt müßt Ihr die Teleportfelder umgehen und somit Punkt 2 erreichen. Hier bekommt Ihr von Segan einige Gegenstände. Zurück kommt Ihr über eines der Teleportfelder, die Euch in Stockwerk 2 teleportieren. Von da aus werdet Ihr ja den Weg nach draußen mit Hilfe der Karte finden.

Back on the Streets

Draußen angekommen bewegt Ihr Euch zur nächsten Stadt und laßt die Gruppe wieder zusammenflicken.

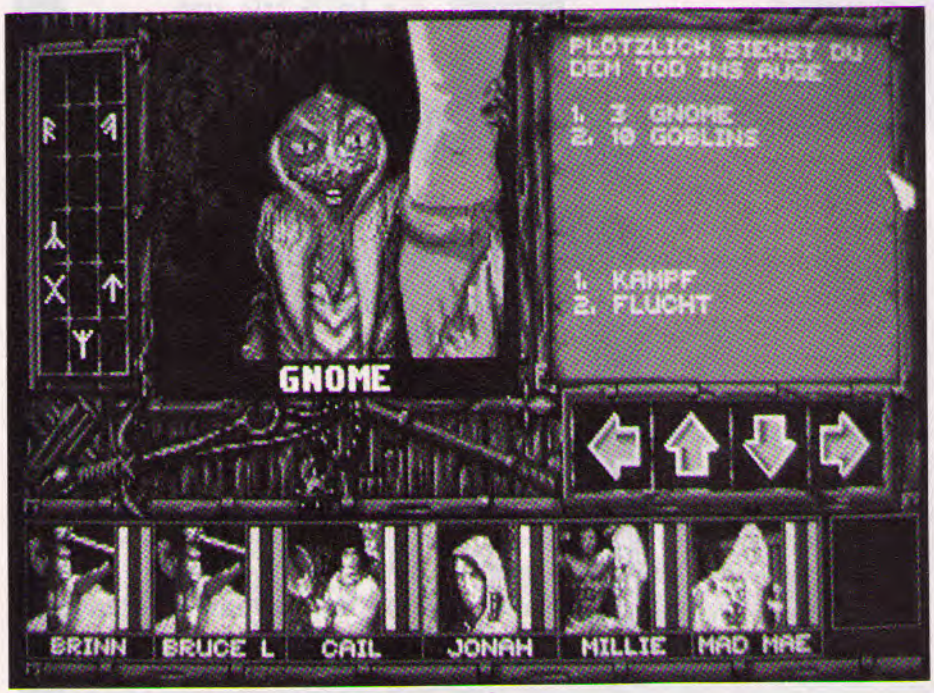
Auf zur letzten Runde! Man gehe zum Dimensionstor und lasse sich nach Garth teleportieren. Von hier aus folgt man dem eingezeichneten Weg, bis man auf Gothaur trifft. Hierbei ist wichtig, daß eins der Partymitglieder garthianisch sprechen kann. Gothaur übergibt der Party ein magisches Horn, mit dem man das Dimensionstor schließen und somit den Drogenimport in die eigene Welt stoppen kann. Hiernach folgt man weiter dem vorgegebenen Pfad, bis man auf eine Treppe stößt, die nach unten führt. Diese geht man hinunter und kommt hinter der Geheimtür auf Karte 1 heraus. Von hier aus geht man mit Hilfe von Karte 1 wieder zum Ausgang zurück.

Draußen schließt man das Dimensionstor mit Hilfe des magischen Horns. Zurück geht's nach Mooncity, Yakka Deepshaved besuchen. Jener lädt das Horn noch einmal für den Endkampf auf. Vorher wird freilich nochmal abgespeichert.

Im Kloster wählt man den Punkt 'Unterhaltung' an, wodurch Rowena ihr wahres Gesicht zeigt und die Party angreift. Hat man sie besiegt, flieht ihr Geist in eine Gruft. Die Party folgt ihr automatisch und trifft dabei auf Tibuk, den man mittels des Horns bekämpfen kann. Als gute Waffen haben sich die Stäbe erwiesen, aber auch mit Magie kommt man weiter. Hat man Tibuk besiegt, macht Gothaur einen Auftritt und gratuliert der Gruppe.

Dies war freilich nur einer von mehreren möglichen Lösungswegen, aber immerhin führt er zum Erfolg. ❑

Michael Behringer/red.



Macht sie fertig, Jungs (und Mädels)!!!

BEGEGNUNGEN MIT DEM SORCERER

Nachdem ich in Enchanter den Zauberer Krill besiegt hatte, war ich in den Kreis der Zauberer aufgenommen worden. Mein Mentor Belboz, der Führer der Zaubergilde, hat mir inzwischen viel beigebracht. Aus uns beiden sind gute Freunde geworden.

In letzter Zeit war Belboz aber sehr beunruhigt und abgelenkt. Ich habe nachts furchterregende Geräusche aus seinem Zimmer kommen hören. Ich mache mir große Sorgen, denn Belboz ist wohl der mächtigste Zauberer im ganzen Land. Nun, da Belboz verschwunden ist, muß ich befürchten, daß eine böse Macht von ihm Besitz ergriffen hat. Meine Aufgabe in Sorcerer besteht darin, ihn wiederzufinden.

Es gibt insgesamt 400 Punkte zu erreichen. Die jeweilige Punktzahl steht in Klammern. Sorcerer enthält insgesamt 16 Zaubersprüche, die ich lernen muß. Die Bedeutungen der einzelnen Zaubersprüche werden im Anhang erklärt. Außerdem gibt es fünf Zaubertränke, die mehr oder weniger nützlich sind.

Twisted Forest

Zu Beginn des Spieles sieht es aus, als befände ich mich im Wald, verfolgt von einem Höllenhund. Was immer ich auch unternehme, nach spätestens sieben Zügen stellt sich heraus, daß es sich hierbei um einen Traum handelt, und ich wache schweißgebadet in meinem Zimmer in der Gilde der Zauberer auf *(5/5)*.

Your Quarters

Obwohl das Zimmer dunkel ist, lese ich in meinem Zauberbuch, in dem sich bereits sieben Zaubersprüche befinden: Gnusto, Vezza, Pulver, Izyuk, Yomin, Rezrov und Frotz. Um etwas Licht in die Angelegenheit zu bringen, wende ich den Frotz-Zauberspruch auf das Zauberbuch an *(frotz book)*. Ich stehe auf und verlasse mein Zimmer.

Store Room

Bevor ich die anderen Zimmer erforsche, gehe ich in den Lagerraum, nehme das Streichholzheft an mich und lese den Text, der sich darauf befindet. Mit Hilfe dieses Heftes kann ich den Vilstu-Zaubertrank bestellen, der es mir ermöglicht, eine gewisse Zeit zu überstehen, ohne daß ich atmen muß.

Nie wieder . . .

In diesem Raum befindet sich auch das ockerfarbene Fläschchen, das den Berzio-Zaubertrank enthält. Sobald ich Hunger und Durst verspüre, öffne ich diese Flasche und trinke die ockerfarbene Flüssigkeit, womit das Hunger- bzw. Durstproblem für das ganze Spiel gelöst ist *(10/15)*.

Immer nachdem ich eine Flüssigkeit getrunken habe, sollte ich das Fläschchen ablegen, da ich nur eine begrenzte Zahl von Gegenständen tragen kann.

Lobby

An diesem Ort befindet sich ein Behälter für Post *(receptacle)*, in den ich das Streichholzheft lege, damit der Postbote meine Bestellung des Zaubertrankes erledigt.

Dies muß ich unbedingt am Anfang des Spieles erledigen, da der Postbote nach ca. 30 Zügen erscheint. Wenn ich bis dahin das Streichholzheft nicht in den Behälter gelegt habe, erhalte ich den Zaubertrank nicht, und das Spiel ist nicht mehr zu lösen!

Nun kann ich daran gehen, die anderen Räume zu erforschen, wobei ich sehr schnell feststelle, daß ich mich allein in der Gilde der Zauberer befinde, und daß es keinen normalen Ausgang für mich gibt.

Library

Ich finde die Zauberrolle, die den Meef-Zauberspruch enthält, den ich in mein Zauberbuch übertrage *(gnusto meef) (10/25)*.

In der Enzyklopädie kann ich jetzt über gewisse Dinge etwas lesen, aber ich darf mich hier nicht zu lange aufhalten. Bevor ich so müde werde, daß ich schlafen muß, muß ich die Gilde verlassen haben!

Helistar's Quarters

Hier befindet sich lediglich die Gaspar-Zauberrolle, die ich in mein Zauberbuch übertrage *(gnusto gaspar)*.

Lobby

Da der Postbote wohl inzwischen geläutet hat, gehe ich zum Behälter, öffne ihn und finde ein orangefarbenes Fläschchen, das den Vilstu-Zaubertrank enthält *(10/35)*.

Der Zettel, der sich ebenfalls in dem Behälter befindet, ist unwichtig. Man sollte ihn kurz lesen und gleich wieder ablegen.

Belboz's Quarters

Der Papagei und die Pflanze sind zur Lösung des Spiels nicht wichtig. Das Bild an der Wand kann man wegschieben *(move hanging) (15/50)*, woraufhin ein Schlüssel zum Vorschein kommt.

Ich öffne jetzt die Schublade des Schreibtisches und finde eine Schachtel, ein Tagebuch und einen sogenannten "Infotater". Da letzterer der Spielepackung beiliegt, lasse ich ihn hier liegen. Ich lese den Text auf der Schachtel und erfahre, daß sich in ihr ein magisches Amulett befindet, mit dessen Hilfe ich stets erfahren kann, wie weit ich von Belboz entfernt bin. Je näher ich bei ihm bin, desto stärker leuchtet das Amulett.

Das Amulett als 'Echolot'

Also öffne ich die Schachtel, nehme das Amulett und betrachte es. Da das Juwel völlig dunkel bleibt, ist Belboz also weit entfernt. Ich öffne das Tagebuch mit dem Schlüssel *(Achtung: nur "open journal" eingeben!)*.

Bei der Lektüre erfahre ich, daß sich Belboz über eine böse Kraft, bekannt als Jeearr, Sorgen macht, die das ganze Königreich bedroht. Wichtig ist das Codewort am Ende des Textes. Dieses variiert von Spiel zu Spiel. Es gibt zwölf verschiedene Codewörter *(siehe Anhang)*. Das Tagebuch lege ich nun wieder ab.

Cellar

Um die Truhe öffnen zu können, benötige ich die richtige Farbkombination. Da ich mir das Codewort gemerkt habe, schaue ich nun in den der Packung beiliegenden "Infotater" unter dem Codewort nach und finde dort die Reihenfolge der Farben *(siehe Anhang)*. Jetzt muß ich die Knöpfe in der angegebenen Reihenfolge drücken.

Zum besseren Verständnis ein Beispiel: Wenn das Codewort 'Surmin' heißt, drücke ich den schwarzen Knopf, dann noch einmal den schwarzen Knopf, den violetten Knopf, den roten Knopf und noch einmal den schwarzen Knopf *(25/75)*. In der Truhe befindet sich die Aimfiz-Zauberrolle. Um die Gilde zu verlassen, wende ich den Aimfiz-Zauberspruch auf Belboz an *(20/95)*.

Twisted Forest

Hier habe ich mich zu Beginn des Spiels in meinem Traum befunden. Um dem Höllenhund zu entgehen, gehe ich nach Nordosten und von hier zur River Bank.

River Bank

Um über den Fluß zu gelangen, lerne ich den Pulver-Zauberspruch und wende ihn auf den Fluß an, woraufhin dieser kurzzeitig austrocknet *(learn pulver, pulver river)*. Ich kann nun in die Höhle gelangen *(20/115)*.

Hidden Cave

Nachdem ich geschlafen habe, nehme ich die Fweep-Zauberrolle an mich und übertrage den Zauberspruch in mein Buch *(gnusto fweep)*. Das bernsteinfarbene Fläschchen enthält eine Flüssigkeit, die es mir ermöglicht, in dunklen Räumen zu sehen. Da ich dies ja bereits kann, lasse ich das Fläschchen stehen. Wichtig ist hier noch der Haufen Guano, den ich mitnehme. Die Höhle kann ich nur nach unten verlassen. über die "Pit of Bones" lande ich in der Folterkammer.

Torture Chamber

Hier befindet sich das indigofarbene Fläschchen, das mir eine ausgezeich-

nete Folter verspricht. Für die Lösung des Spiels ist diese Flüssigkeit absolut ohne Bedeutung, dennoch sollte man nicht verpassen, diese Flüssigkeit hier zu trinken. Der vom Autor Steve Meretzky eingebaute Witz ist wirklich gelungen. Das nächste Ziel ist das Fort Griffspotter. Auf dem Weg dorthin gibt es zwei kritische Felder *(Drawbridge und River Bank)*.

Schweben ohne Risiko

Um jedes Risiko zu vermeiden, lerne ich rechtzeitig bevor ich diese Felder betrete den Izyuk-Zauberspruch. Jeweils ein Feld vor den gefährlichen Feldern, wende ich diesen auf mich an *(izyuk me)* und ich schwebe über diese hinweg.

Parade Ground

Um an die Flagge zu gelangen, ziehe ich am Seil. Ich nehme die Flagge und untersuche sie, wobei ein aquafarbenes Fläschchen zum Vorschein kommt, dessen Flüssigkeit die Koordination meiner Muskeln erhöht. Dieses Fläschchen ist später wichtig, also nehme ich es mit. Die Flagge wird wieder abgelegt.

Gun Emplacement

Ich schaue in die Kanone und sehe zwei identische Zauberrollen. Sobald ich in das Kanonenrohr greife, werde ich gebissen und muß meine Hand zurückziehen.

Ein Blick in den Original-"Infotater" zeigt mir, daß sich ein Yipple im Kanonenrohr befinden muß. Da Yipples stark allergisch auf Tierkot reagieren, schütte ich den Haufen Guano ins Kanonenrohr, woraufhin mir eine Zauberrolle vor die Füße fällt, die den Yonk-Zauberspruch enthält, den ich aber nicht in mein Buch übertrage, da er lang und kompliziert ist *(10/125)*. Nun geht es in die Kratergegend.

Edge of Chasm

Um sicher über den Abgrund zu gelangen, lerne ich den Izyuk-Zauberspruch, wende ihn auf mich an und schwebe nach Westen. Das gleiche Verfahren wende ich für den Rückweg an. Man kann auch über den Abgrund springen, was aber nur gelegentlich klappt.

Tree Room

Dieser mit Zorkmid-Münzen beladene Baum entpuppt sich als Illusion sobald ich eine Münze nehme *(15/140)*.

Toll Gate

Um hier weiter nach Osten zu gelangen, muß ich den Gnom wecken *(wake gnome)* und mit der Münze bezahlen *(pay coin) (20/160)*. Da der Gnom sofort wieder einschläft, durchsuche ich ihn und kann so die Münze wieder an mich nehmen, die ich auch an anderer Stelle noch einmal benötige.

Outside Glass Arch

Auf dem Weg hierhin schaue ich in alle Räume. Das Bohnergerät *(floor waxer)* im Store Room ist absolut bedeutungslos und sollte nicht mitgenommen werden. In der Stone Hut fällt mir eine seit langer Zeit nicht mehr benutzte Feuerstelle auf, die noch von Bedeutung sein wird. In der Entrance Hall lese ich den Text auf der Statue, der mir das Glaslabyrinth ankündigt. Wenn man nun mal wieder das Amulett betrachtet, sieht man daß der Juwel glüht.

Im gläsernen Labyrinth

Das Glaslabyrinth besteht aus insgesamt 27 Feldern auf drei Etagen zu je 9 Feldern im Quadrat *(siehe Karte)*. Da auf einigen Feldern die Bodenplatten fehlen, kann man nicht zu Fuß durch dieses Labyrinth gelangen.

Falls man es doch probieren will, empfiehlt es sich, den Gaspar-Zauberspruch zu lernen und auf sich anzuwenden. Wenn man dann das Zeitliche segnet, gibt es eine wundersame Wiederauferstehung an dem Ort, an

dem man den Gaspar-Zauberspruch angewendet hat. Da der Rückweg durch das Labyrinth noch schwieriger ist, ist die Nutzung des Gaspar-Zauberspruches eine Möglichkeit, den Rückweg zu vermeiden. Man geht drauf und wird vor dem Eingang wieder zum Leben erweckt.

Die bessere Lösung ist folgende:

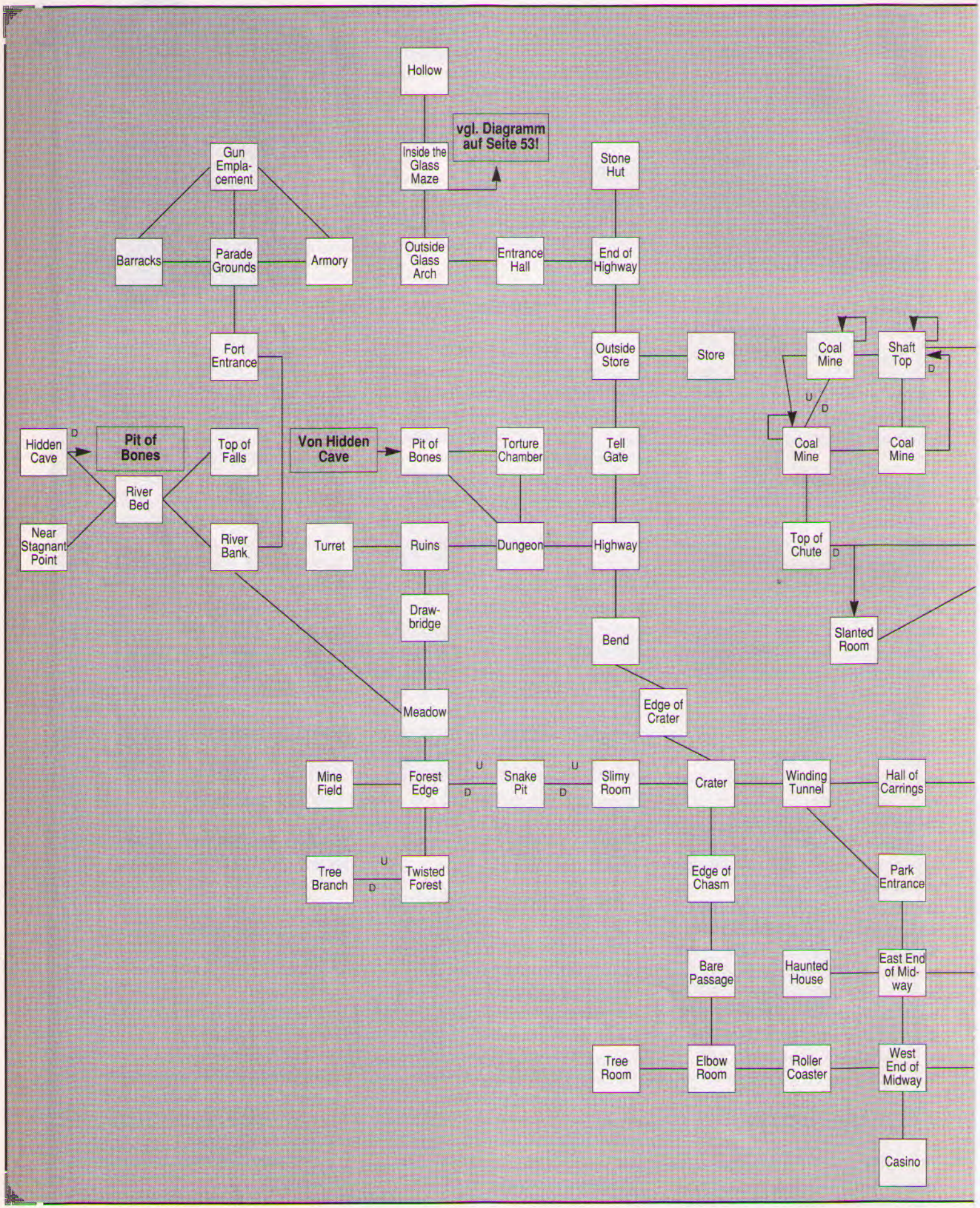
Ich lerne dreimal *(!)* den Fweep-Zauberspruch und wende diesen einmal auf mich an, woraufhin ich mich in eine Fledermaus verwandele. Alle Gegenstände fallen natürlich vor dem Eingang herunter.

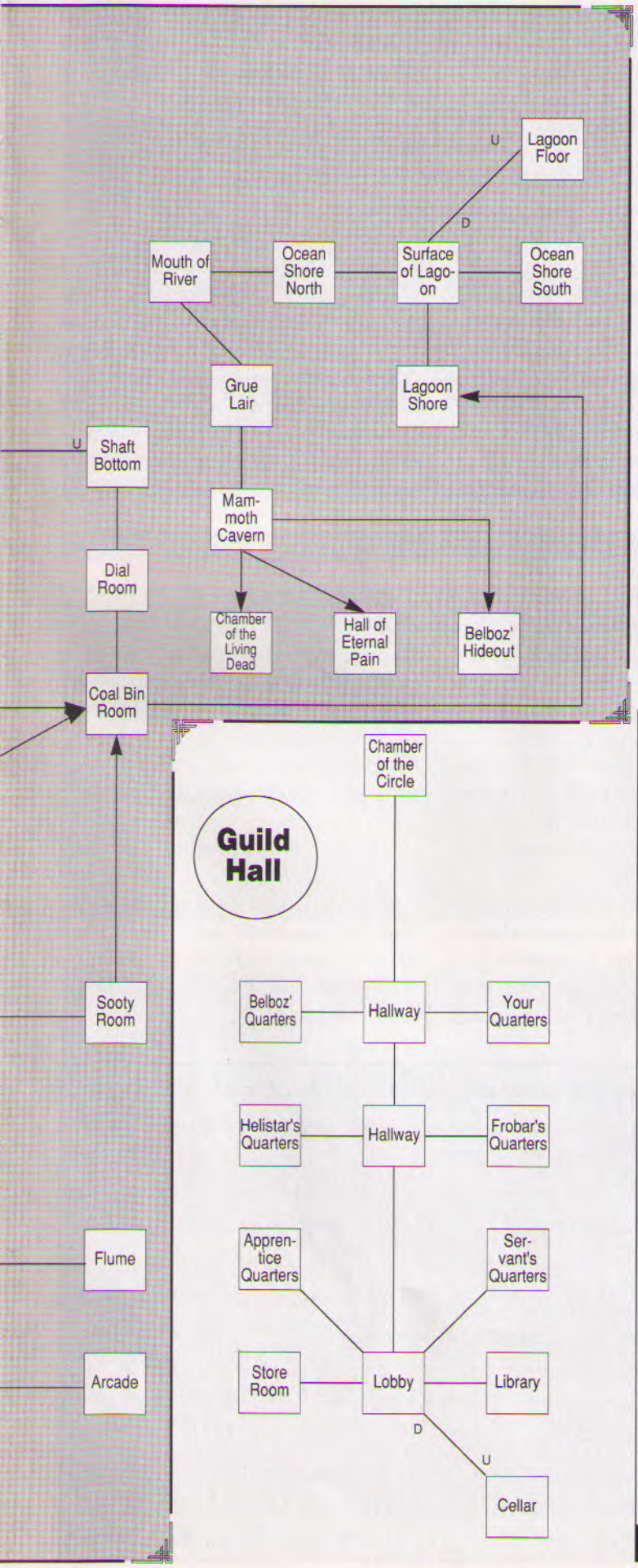
Nun fliege ich nach Osten in das Labyrinth. Da die Fledermaus ein Sonar hat, wird mir immer angezeigt, wo sich Wände, Boden- und Deckenplatten befinden, so daß ich sehr schnell den richtigen Weg finde. Vom Eingang aus geht es so: East - North - East - South - South - West - Down - East - East - North - North - Up - Up - South - East *(20/180)*.

Hollow

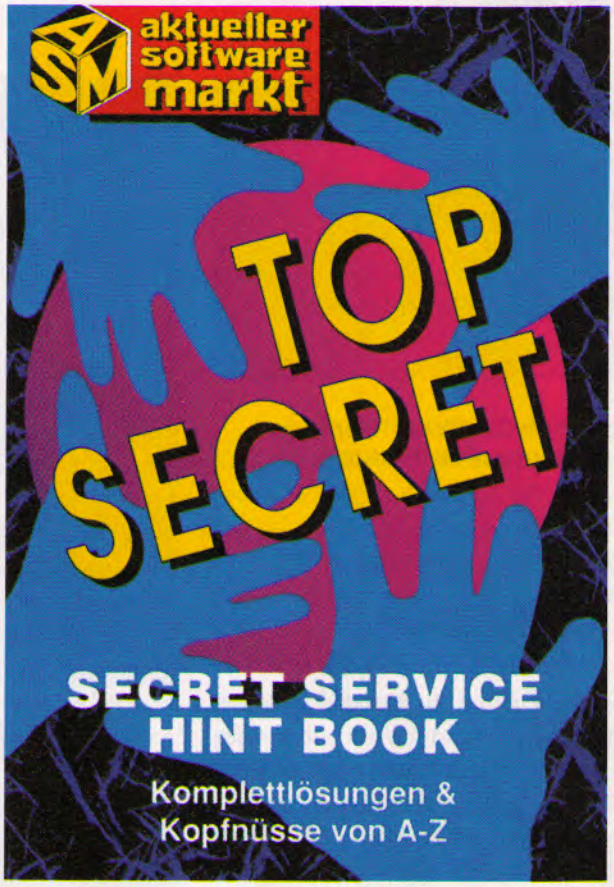
Da die Wirkung des Fweep-Zaubers nachgelassen hat, verwandele ich mich automatisch zurück. Auf diesem kleinen Plateau befindet sich ein kleines Loch, vor dem eine Zauberrolle liegt. Sobald ich die Rolle nehme, verändert sich die Struktur des Labyrinthes, d.h. die Größe bleibt, aber die Wände, Boden-und Deckenplatten verschieben sich. Die Zauberrolle enthält den Swanzo-Zauberspruch.

SORCERER


Hollow
vgl. Diagramm auf Seite 53!
Inside the Glass Maze
Stone Hut
Gun Empla-cement
Barracks
Parade Grounds
Armory
Outside Glass Arch
Entrance Hall
End of Highway
Fort Entrance
Outside Store
Store
Coal Mine
Shaft Top
D
U
D
Hidden Cave
D
Pit of Bones
Top of Falls
Von Hidden Cave
Pit of Bones
Torture Chamber
Tell Gate
Coal Mine
Coal Mine
River Bed
Near Stagnant Point
River Bank
Turret
Ruins
Dungeon
Highway
Top of Chute
D
Draw-bridge
Bend
Slanted Room
Meadow
Edge of Crater
Mine Field
Forest Edge
U
D
Snake Pit
U
D
Slimy Room
Crater
Winding Tunnel
Hall of Carrings
Tree Branch
U
D
Twisted Forest
Edge of Chasm
Park Entrance
Bare Passage
Haunted House
East End of Mid-way
Tree Room
Elbow Room
Roller Coaster
West End of Midway
Casino



Anzeige

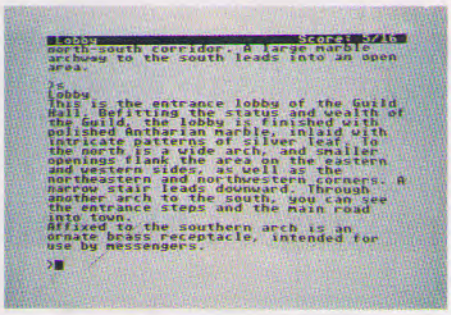


ERSTMALS
ALS TASCHENBUCH:
TOP SECRET
●●● HINT BOOK ●●●

Wollten Sie schon immer einmal INDIANA JONES UND DEN LETZTEN KREUZZUG bis zum Ende begleiten? Waren Sie bei OOZE von allen guten Geistern verlassen? Oder schafften Sie, SHERLOCK Holmes, es nicht, den Fall zu lösen? Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Probleme meistern - mit 26 Komplettlösungen und Kopfnüssen von A wie ARTHUR bis Z wie ZAK MCKRACKEN. Beweisen Sie Ihren Freunden, daß Sie den Durchblick dort haben, wo andere versagen. Dieses Buch ist Ihr Wegbegleiter.

DM 7,80

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



Auch ohne Grafik ist "Sorcerer" ein absolutes Prachtstück!

Ein Dornbeast wird kaltgestellt

Da der einzige Rückweg durch das Labyrinth führt und ich mich also wieder in eine Fledermaus verwandeln muß, kann ich die Rolle nicht mitnehmen. Ich lege diese in das Loch und sie verschwindet in einem Schacht. Nun wende ich den Fweep-Zauberspruch zum zweiten Mal auf mich an.

Die Tatsache, daß ich die Zauberrolle in den Schacht gelegt habe, hat ein 'Dornbeast' auf den Plan gerufen, das mir folgt. Ich muß es im Labyrinth über ein Feld locken, das keine Bodenplatte hat, damit es herunterfällt und verschwindet. Der richtige Rückweg ist folgender: West - West - South - East *(das Dornbeast fällt herunter)* - Down - Down - West - West - Up - Up - North - North - Down - East - Fweep Me *(da der Zauber nachgelassen hat)* - South - East - North - Down - West - South - West - Up - West.

Outside Glass Arch

Hier warte ich, bis der Zauber nachläßt und ich mich zurückverwandele. Jetzt kann ich alle Gegenstände aufnehmen und weitergehen. Falls man müde ist, kann man hier auch sicher schlafen.

Stone Hut

Hier finde ich die Zauberrolle, die ich in den Schacht gesteckt habe, wieder. Ich übertrage den Swanzo-Zauberspruch in mein Buch *(gnusto swanzo) (25/205)*. Nun ist es Zeit, sich im Vergnügungspark ein paar schöne Stunden zu machen.

Amusement Park

Am Park Entrance gehe ich nach Westen, woraufhin ein Gnom erscheint, der als Eintrittsgeld eine Zorkmid-Münze verlangt, die ich ihm gebe. Bevor ich nun zum einzig wichtigen Ziel hier gehe, vergnüge ich mich im Flume, wo ich ein Boot besteige, mehrmals warte und, sobald es anlegt, wieder aussteige. Ich schaue auch kurz ins Haunted House und fahre mit der Achterbahn *(Roller Coaster)*.

Im Casino kann man den Spielautomaten betätigen. Hier sollte man aber wieder vorher den Gaspar-Zauberspruch auf sich anwenden, denn wenn auf dem Automaten dreimal der Topf voll Gold erscheint, wird man von den Münzen, die aus dem Automaten kommen, erschlagen. Wenn drei gleiche Symbole erscheinen, gewinnt man eine Münze, die man aber ja nur braucht, wenn man noch nicht am Toll Gate war.

In der Arcade befindet sich ein Mann, der mich zu einem Spiel auffordert. Ich soll mit einem Ball ein laufendes Kaninchen treffen.

Da dies ohne Hilfe nicht klappt, trinke ich den Inhalt des aquafarbenen Fläschchens, das das Zusammenspiel meiner Muskeln verbessert. Nun klappt der Wurf, und zur Belohnung erhalte ich eine weitere Zauberrolle, die den Malyon-Zauberspruch enthält *(10/215)*, den ich in mein Zauberbuch übertrage *(gnusto Malyon)*.

Nun führt mich mein Weg in die...

Hall of Carvings

Hier untersuche ich zunächst erneut das Amulett, dessen Juwel jetzt hell leuchtet. Ich bin also auf dem richtigen Weg. In diesem Raum fällt die Schnitzerei eines riesigen schlafenden Drachens auf. Diesen muß ich kurz zum Leben erwecken. Ich wende den Yonk-Zauberspruch auf den Malyon-Zauberspruch an, damit dessen Wirkung verstärkt wird *(yonk malyon)*.

Drachen-Erwachen

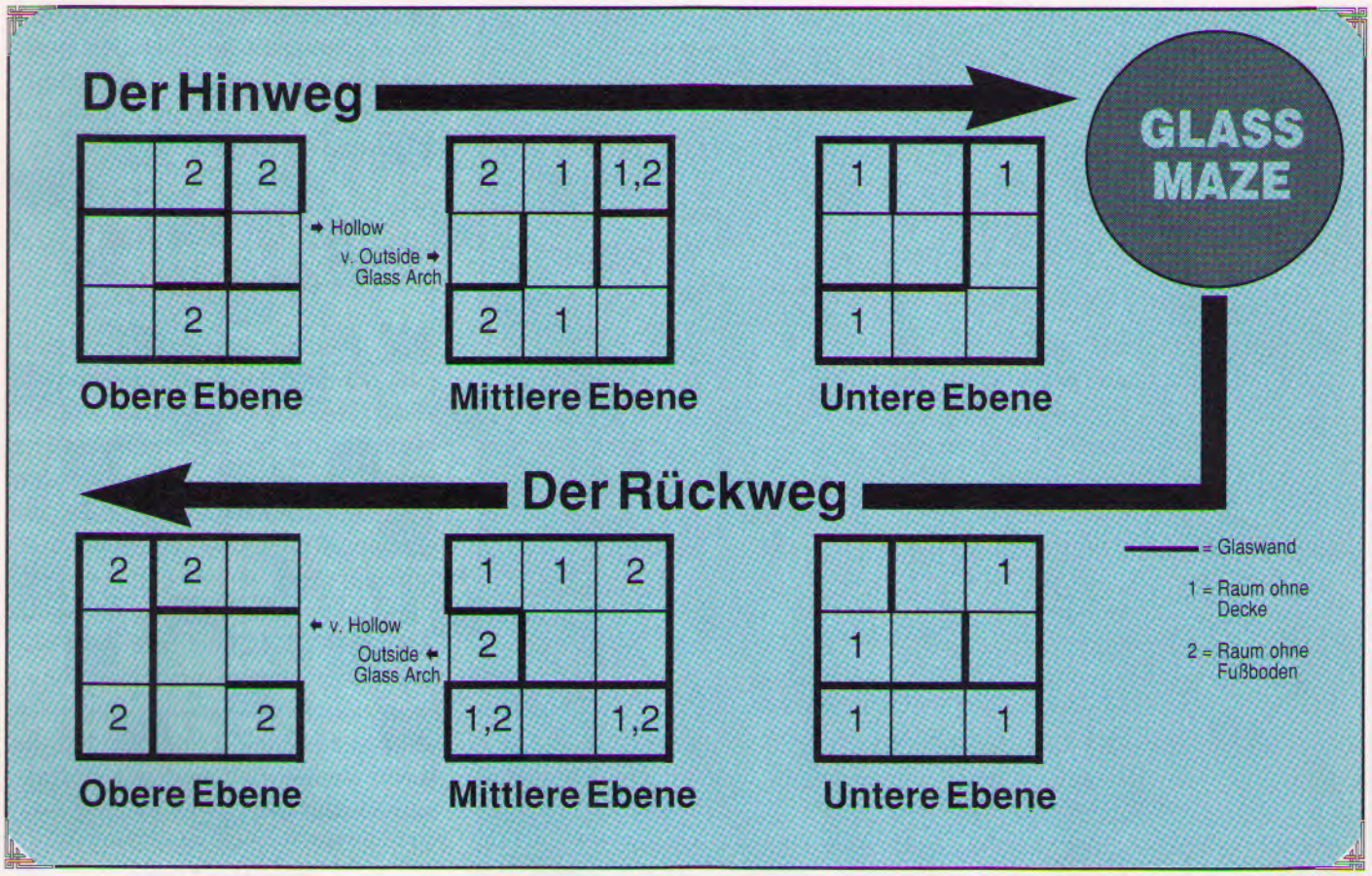
Dann lerne ich den Malyon-Zauberspruch und wende ihn auf den Drachen an, der aufwacht und sich aus der Wand reißt, sich aber schnell wieder zu Stein verwandelt. In der Wand befindet sich ein großes Loch, das den Weg nach Süden freimacht *(20/235)*.

Sooty Room

Bevor ich nach Osten weitergehe, muß ich ausgeruht sein, also schlafe ich erst einmal. Falls dies nicht klappt, wartet man solange, bis man müde wird.

Liste der Farbkombinationen zum Öffnen der Truhe im Keller

Codewort	Farbkombination
BLOODWORM	white - grey - black - red - black
BROGMOID	red - purple - red - black - purple
DORN	grey - purple - black - grey - white
DRYAD	black - grey - white - red - red
GRUE	black - black - red - black - purple
HELLHOUND	purple - white - grey - red - grey
KOBOLD	red - purple - black - purple - red
NABIZ	purple - black - black - black - red
ORC	red - grey - purple - grey - red
ROTGRUB	grey - red - grey - purple - red
SURMIN	black - black - purple - red - black
YIPPLE	grey - purple - white - purple - black



Da meine Lichtquelle das Zauberbuch ist, ich dieses aber nicht auf meinem restlichen Weg die ganze Zeit bei mir haben werde, brauche ich eine neue Lichtquelle. Ich wende den Frotz-Zauberspruch auf das Amulett an *(frotz amulet)*.

Jetzt muß ich noch einen Blick ins "Inventory" werfen. Die einzigen Gegenstände, die mich auf meinem weiteren Weg begleiten dürfen, sind das Zauberbuch, das Amulett und das orangene Fläschchen. Sobald ich nach Osten gehe, bricht die Decke zusammen und versperrt mir den Weg zurück.

Coal Bin Room

Da sich hier keine atembare Luft befinet und mir der Erstickungstod droht, trinke ich die Flüssigkeit aus dem orangenen Fläschchen. Die leere Flasche lege ich ab. Ich kann nun eine Weile lang atmen. Dennoch die Zeit ist knapp und läßt keinen Spielraum für überflüssige Dinge. Hier passiert nun so etwas wie eine kleine Zeitreise. Aus der Kohlenrutsche erscheint mein älterer Zwillingsbruder, der mir eine Kombination mitteilt.

So helfe ich mir selbst

Diese Zahl, die von Spiel zu Spiel variiert, notiere ich mir. Mein Bruder hat eine Zauberrolle bei sich, die er mir aber nicht geben will. Auf seine Bitte, ihm das Zauberbuch auszuhändigen, gebe ich es ihm.

Mein Bruder verschwindet nach unten in der unteren Kohlenrutsche. Jetzt gehe ich schnell nach Osten in den Dial Room.

Dial Room

Ich stelle die Kombination ein, die mir mein Bruder mitgeteilt hat *(set dial to ...)*, öffne die Tür *(20/255)* und gehe nach Osten.

Coal Mine

Am Shaft Bottom nehme ich das Seil an mich, dann gehe ich nach oben, nach Nordwesten, nehme das Stück Holz an mich, gehe nach Nordwesten und dann weiter nach Westen.

Top of Chute

Hier geht es auf direktem Weg hinunter in den Coal Bin Room. Da sich aber auf halbem Weg ein kleiner Raum befindet, in den ich gelangen muß, verbinde ich das Seil mit dem Stück Holz, lege dieses ab und werfe das Seil

Die Zaubersprüche in SORCERER

Name	Funktion	Fundort
gnusto	zum Schreiben eines Zauberspruches in das Zauberbuch	im Zauberbuch
vezza	zum Blick in die Zukunft	im Zauberbuch
pulver	zum Trocknen von Flüssigkeiten	im Zauberbuch
izyuk	um wie ein Vogel zu fliegen	im Zauberbuch
yomin	zur Untersuchung des Verstandes	im Zauberbuch
rezrov	zum Öffnen verschlossener und verzauberter Gegenstände	im Zauberbuch
frotz	um einen Gegenstand zum Leuchten zu bringen	im Zauberbuch
meef	zum Verwelken von Pflanzen	Library
gaspar	zur eigenen Wiederauferstehung	Helistar's Quarter
aimfiz	zum Transport an den Ort einer anderen Person	Cellar *(trunk)*
fweep	zum Verwandeln in eine Fledermaus	Hidden Cave
wanzo	zum Austreiben eines bösen Geistes	Hollow
yonk	zur Verstärkung der Zauberkraft einzelner Zaubersprüche	Gun Emplacement *(cannon)*
malyon	um leblose Objekte zum Leben zu erwecken	Arcade *(from hawker)*
vardik	zum Schutz des Verstandes vor bösen Einflüssen	Slanted Room *(lamp)*
golmac	zur Zeitreise	Slanted Room

in die Kohlenrutsche *(tie rope to timber", "drop timber", throw rope into chute)*. Da ich nur das Amulett trage, bin ich leicht genug und gelange in den kleinen Raum *(down)(20/275)*.

Slanted Room

In diesem Raum liegt eine Zauberrolle, die den Golmac-Zauberspruch enthält, der mir eine Zeitreise ermöglicht. Ich wende diesen Zauberspruch gleich auf mich an *(golmac me)*.

Die einzige Veränderung, die mir auffällt, ist, daß die Lampe geschlossen ist. Ich bin also in die Rolle meines älteren Bruders geschlüpft.

Ich öffne die Lampe und finde die Zauberrolle, die mein Bruder bei unserer ersten Begegnung bei sich hatte. Diese Rolle enthält den Vardik-Zauberspruch *(25/300)*. Jetzt verlasse ich den Raum nach Osten.

Coal Bin Room

Ich begegne nun meinem jüngeren 'Zwillingsbruder', der sich in der Situation befindet, in der ich mich beim ersten Aufenthalt in diesem Raum befand. Also handele ich genauso wie vorhin mein älterer Bruder. Ich sage ihm die Kombination *(younger self, the combination is ...)*.

Dann bitte ich ihn um das Zauberbuch *(younger self, give me the spell book)*. Dies muß ich noch einmal wiederholen. Sobald er mir das Buch gibt, gehe ich sofort nach unten in die Kohlenrutsche *(20/320)*.

Lagoon Shore

Ich sehe mir erneut das Amulett an. Es leuchtet nun sehr hell. Ich nähere mich also Belboz. Da die Wirkung des Vilstu-Trankes nachgelassen hat, fühle ich mich sehr müde. Also schlafe ich mal wieder. Dann lerne ich den Meef-Zauberspruch, lege alle Gegenstände ab und gehe über East und Down auf den Grund der Lagune.

Auf dem Grund der Lagune

Das Unkraut wird mit dem Meef-Zauberspruch beseitigt *(meef spenseweeds)*, woraufhin eine Kiste sichtbar wird, die ich an mich nehme. Jetzt schnell wieder nach oben und zum Ausgangspunkt zurück. Ich stelle die Kiste ab, öffne sie und finde Schutzmittel gegen Grues.

Entweder ziehe ich den Anzug an *(take grue suit)* oder ich besprühe mich mit dem Grue-Abwehrmittel *(spray me with repellent)*. Bevor ich weitergehe nehme ich das Amulett, die Vardik-Zauberrolle und das Zauberbuch wieder auf.

Mouth of River

Die Kletterpflanzen, die mir hier den Weg versperren, beseitige ich mit dem Meef-Zauberspruch. Nun kann ich durch die Höhle der Grues in die Mammoth Cavern *(20/355)* gelangen.

Mammoth Cavern

Ich betrachte erneut das Amulett und sehe, daß Belboz nicht mehr weit entfernt sein kann. Von den drei Türen öffne ich die weiße *(20/375)*, woraufhin ich automatisch zu Belboz gelange.

Belboz's Hideout

Belboz liegt hier regungslos. Er ist in einer Art Hypnosezustand. Um die böse Macht Jeearr zu beseitigen, lerne ich den Swanzo-Zauberspruch. Um mich vor bösen Mächten zu schützen, wende ich den Vardik-Zauberspruch auf mich selbst an. Erst jetzt kann ich den Swanzo-Zauberspruch auf Belboz anwenden *(25/400)*. Der Dämon Jeearr ist besiegt und Belboz gerettet. ❐

Wolfgang Fröde

0,000375

Pfennige täglich kostet eine ASM-SPECIAL*, wenn man sie 20.000 Tage (oder 54,79452 Jahre) lang behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

25,- DM

7er-Pack

SPECIAL 3
SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9
SPECIAL 10

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

Nymphen, Sümpfe, Weltenretter

Immer schön den Heiligenschein putzen!

Keine Badewanne, sondern ein Jungbrunnen.

Reichlich vertrackte Puzzles warten auf den Spieler, der zusammen mit Winwood die Welt aus den Klauen eines schwarzen Magiers retten will. Stürzen wir uns also voller Elan in die Dungeons, fahren mit der Bundes-, Verzeihung: Tunnelbahn und verhelfen den Schwachen und Unterdrückten zu ihrem Recht: stoßen wir die Schicksalstüren der Dämmerung auf!

Foto: Bavaria Bildagentur

Jede Party sollte aus zwei bis drei Kämpfern und vier bis fünf magiekundigen Charakteren bestehen. Bei den Zauberern hat es sich als sinnvoll erwiesen, nur die unten genannten Klassen in seine Partys aufzunehmen: *Banshees, Erzmagier, Enchanter, Warlocks, Nymphen, Walküren und Alchimisten.*

Erzmagier und Banshees sind sehr gute Angriffsmagier. Der Erzmagier besitzt praktischerweise schon ziemlich zu Beginn des Spiels einen der wichtigsten Sprüche schlechthin: *"Vergiften"*. Ein Enchanter dagegen sollte in jeder Party vorhanden sein, da er der einzige Zauberer ist mit der Fähigkeit, magisches Licht zu zaubern. Mit diesem Licht kann man Geheimtüren entdecken.

Auf jeden Fall aber sollte man ALLE Nymphen aufnehmen, denen man begegnet, denn diese niedlichen Wesen haben die Eigenart, daß jeder tote Charakter, den sie küssen, wiederbelebt wird. Eine weitere sehr gute Eigenschaft der Nymphen ist, daß sie einem Charakter durch einfache Berührung bereits einige Trefferpunkte zurückgeben können.

Alchimisten kann man gut dazu benutzen, die anfängliche Geldknappheit zu beseitigen. Man stellt sich dazu vor einen Brunnen, der die Magiepunkte regeneriert, oder vor eine Gilde, in der man dieselben für wenige Piaster restaurieren lassen kann - und zaubert den Alchimisten-Spruch *"Goldregen"*. Sind die Magiepunkte dann wieder aufgefrischt, sollte man eigentlich gut Geld gemacht haben.

Die Warlocks können einen Charakter in einen Berserker verwandeln. Man sollte diese Eigenschaft aber auf keinen Fall auf ständige Partymitglieder anwenden, da diese durch das Töten von Gegnern jeweils eine kleine Sünde begehen. Es empfiehlt sich daher, irgendein Wesen aufzunehmen, das man zum Berserker macht und nach "Gebrauch" wieder auf die Straße setzt. Dies hat den angenehmen Nebeneffekt, daß man sich die Magiepunkte für die Rückverwandlung spart (zwar praktisch, aber nicht gerade sehr sozial ...).

Als Kämpfer sollte man folgende Klassen verwenden: *Ritter, Kämpfer, Krieger und Schützen.* Letztere haben die vorteilhafte Eigenschaft, daß sie in höheren Levels zweimal pro Runde angreifen können - und das nicht nur mit Fernkampfwaffen.

Lösungshilfe gefällig?

Zu Beginn des Spiels sollte man mit *Winwood* auf direktem Wege nach *Larvin* gehen und sich dort erst einmal eine halbwegs schlagkräftige Truppe zusammenstellen. Während der Suche nach den geeigneten Charakteren lernt man diverse Örtlichkeiten kennen und erfährt von den Bewohnern so manch Interessantes über die Welt von Fate. Den Leutchen sollte man im übrigen stets freundlich gesonnen sein, da es einige besonders übel nehmen, wenn man sie beleidigt. Mein Winwood hat diese schmerzliche Erfahrung einmal gemacht - zum Glück war ein Heiler zwecks Wiederbelebung in der Nähe ...

In jeder Gilde in Larvin - und in den anderen Städten - läßt sich eine Eigenschaft eines Charakters um eine bestimmte Anzahl an Punkten erhöhen. Um wieviel, das muß man ausprobieren. Man kann die Eigenschaften freilich nur mit einer entsprechenden Erlaubnis verbessern. Nachdem man sich nun eine geeignete Party zusammengestellt hat, kann man sich - vorausgesetzt, es ist noch heller Tag - mal wieder in die Wildnis wagen. Dort lohnt es sich, in den großen Schluchten umherzustreifen, da man in fast allen sehr nützliche und wertvolle Ausrüstungsgegenstände findet.

In der Wildnis gibt es unter anderem auch mehrere Brunnen zu entdecken. Trinkt man das Wasser des einen, frischt man sowohl Magie- als auch Trefferpunkte wieder auf. Außerdem kann man mit etwas Glück auch einen Jungbrunnen finden, dessen Wasser - wer hätte es gedacht - die Partymitglieder um circa 10 Jahre verjüngen kann. Ein kräftiger Schluck macht jedoch nicht nur jünger, sondern erhöht auch die Attributwerte. Vor allem das Charisma steigt um einiges an.

Bevor man sich daran macht, den ersten Dungeon zu besuchen, sollte man einmal in der Wildnis in dem Waldstück zwischen *Hernan's Wood* und *Larvin* nach einer Grube suchen. In dieser befindet sich der Leichnam von *Toronar*, einem Warlock der 19. Stufe. Die Anstrengung ihn zu bergen, lohnt sich!

Hat man alle nötigen Ausrüstungsgegenstände beisammen und mindestens die achte Stufe mit allen Charakteren erreicht, kann man sich daran machen, die Tunnelbahn wieder in Betrieb zu nehmen. Bevor man jedoch in aller Ruhe auf die Reise gehen kann, muß man die Katakomben unter Larvin durchwandern und dem Magier *Miras Athran* das Lebenslicht ausblasen. Dazu sollte man sich zuvor auf der Insel des *Mulradin* einige wichtige Informationen holen.

Lang ist der Weg zur Insel

Um auf Mulradins Insel zu gelangen, benutzt man den Eingang zu den Katakomben, der westlich des Eingangs von Larvin liegt und mit der Treppennummer 1 gekennzeichnet ist. Man benutzt dann die Treppe I.1 südlich des Eingangs, um in das zweite Level zu gelangen. Dort angekommen, macht man sich direkt auf den Weg gen Osten, wo man in einem 3x3 Felder großen Raum von einem großen Felsblock am Weitergehen gehindert wird. Diesen beseitigt man, indem man zwei Schalter umschaltet, die sich hinter den vielen Geheimtüren verbergen.

Als Zeichen des Erfolgs hört man ein lautes Poltern aus dem großen Raum.

Nun ist die erste Hürde genommen, und man kann über die Treppe II.3 in das dritte Level hinabsteigen. Von Treppe III.4 im südlichen Teil des dritten Levels macht Ihr Euch dann auf den Weg zu Treppe III.8, die nach oben in den nördlichen Teil des Levels führt. Von hier geht es über Treppe II.11 nach oben, und heraus kommt man dann bei Treppe I.11. Dem Gang folgt Ihr in Richtung Süden. Schließlich verlaßt Ihr den Dungeon über Treppe I.7 und befindet Euch auf Mulradins Insel.

Spätestens nachdem Ihr die Insel untersucht habt und Euch auf den Rückweg machen wollt, solltet Ihr einmal über die Treppen I.10 und I.8 nach oben gehen. An einer Stelle findet Ihr dann einen Ausrüstungsgegenstand und schon wieder 'ne Leiche. Diesmal aber ist es die von *Marina*, einer wunderschönen und noch dazu nützlichen Nymphe, die man jeden Fall in die Party aufnehmen sollte!

Den Weg zurück nach Larvin müßtet Ihr auch ohne genauere Beschreibung finden. Dort angekommen, werden Eure Charaktere bestimmt die eine oder andere Fähigkeit erhöhen können und den einen oder anderen Zauberspruch lernen wollen. Habt Ihr Euch dann erholt und frisch gestärkt, könnt Ihr Euch auf den langen Weg machen, *Miras Athran* zu besuchen. Hierbei solltet Ihr aber darauf achten, daß Ihr ein unschuldiges Wesen bei Euch habt! Sprich: Marina sollte auf KEINEN Fall eine feindselige Aktion bei irgendeinem Gegner starten oder auch nur daran denken. Mittlerweile solltet Ihr dann auch Informationen über *Lich's Inn* bekommen haben. Hier nehmt Ihr Euch eine Suite und bezahlt den geforderten Preis. Und siehe da, Winwood oder jemand anderes, findet unter seinem Bett - welch Wunder - eine Falltür, die nach Benutzung schreit.

Gesagt - getan! Ihr landet in den Katakomben bei Treppe I.13. Die Kristalle, die Euch von nun an in diesem Dungeon ständig begegnen, könnt Ihr zwar mal genauer untersuchen, müßt es aber nicht. Von hier aus geht es direkt weiter über Treppe I.14 in Level 2. Ihr steht nun vor der Entscheidung, ob Ihr direkt zu Miras Athran tigert oder Euch vorher noch einen ganz nützlichen Gegenstand besorgen wollt.

Runter in die Katakomben

Um den Gegenstand zu bekommen, müßt Ihr Euch von *Teleporter R* zum versteinerten Mann bringen lassen. Dieser wird in die Party aufgenommen und anschließend in der Stadt wiederbelebt. Zum Dank schenkt Euch der nun wieder schön bewegliche Typ den *Gem Stab*, der bei Benutzung eine Umgebungskarte des Dungeons zeichnet. Nun begebt Ihr Euch mittels Treppe II.12 in das dritte Level der Katakomben.

Von der Treppe III.12 aus geht es direkt zu Teleporter C. Nachdem Ihr von ihm verschickt worden seid, müßt Ihr Euch in den Raum mit dem einzelnen Schalter - an der Ostwand des Teildungeons - begeben und diesen betätigen.

Nach dieser "schwierigen" Aufgabe geht es über den nun aktivierten Teleporter H und der Betätigung des dazugehörigen Schalters zu Teleporter G. Dieser jetzt ebenfalls aktivierte Teleporter bringt Eure Party genau ein Feld weiter nach Westen und damit zu Treppe III.15, deren Benutzung dann eigentlich nichts im Wege steht.

Wie Ihr bestimmt folgerichtig erkannt habt, befindet sich Eure Party nun bei Treppe IV.3. Schlagt Euch irgendwie zu Teleporter C durch und weiter geht es über Teleporter D in die nord-östliche Ecke des Dungeons. Ihr begebt Euch über Treppe IV.11 wieder in das dritte und von dort aus mittels Treppe III.11 in das vierte Level. Euer Weg führt Euch dann von Treppe IV.10 zu Treppe IV.17.

Weiter geht es über Treppe V.10 ins sechste Level. Über Treppe VI.12 geht es jetzt wieder zurück in Nummer Fünf. Wer will, kann sich auf diesem Wege eine Waffe mitnehmen, die etwas abseits des Weges liegt.

Der Rückweg ist etwas einfacher als der Hinweg: Ihr solltet Euch auf den Weg zu Treppe V.17 machen (über Teleporter E), rechts abbiegen, durch die einseitige Wånd im Osten, nun noch durch ein paar Türen mehr gehen, und schon liegt sie vor Euch - die Treppe meine ich. Über Treppe IV.16 seid Ihr gekommen und müßt nun zu Treppe IV.15, die Euch in das dritte Level befördert. Auch in diesem Teil-Level bringt Euch ein Ausflug (über Teleporter M) einen Gegenstand ein. Der Rückweg ist durch Teleporter L gesichert.

Bei Treppe III.14 angekommen, solltet Ihr auf keinen Fall am Ende des Ganges nach links (Süden) abbiegen, da es Euch danach einige Mühe bereiten würde, wieder auf den richtigen Weg zu gelangen. Also wendet Euch lieber direkt dem Gang Richtung Norden zu und erreicht so unbeschadet Treppe III.13, die Euch zu Treppe II.14 bringt. Nachdem Ihr hier alle herumliegenden Gegenstände, Waffen und Rüstungen eingesammelt habt, begebt Ihr Euch zur Treppe II.9, die Euch wieder ein Stück näher in Richtung Schloß führt. Der eine Weg bringt Euch zu Treppe I.16 und damit in die nordwestliche Ecke von Larvin. Der andere führt nun endlich ins Schloß des Königs. Drinnen macht Euch auf den Weg zu *Tinius*, dem Haus- und Hofmagier des Königs. Von ihm erhaltet Ihr die Information über den Verbleib des *Gathalaks*, den Ihr unbedingt braucht, um wieder aus dem siebten Level der Katakomben herauszukommen.

Nebenbei könnt Ihr auch - wenn Ihr schon einmal da seid - das Teleportsystem zwischen der Stadt, dem Schloß und Mulradins Insel wieder einschalten.

Um an den Ort in Larvin zu kommen, an dem Ihr noch nicht gewesen sein könnt, müßt Ihr über die zweite Treppe im Schloß in die Katakomben gehen. Dort kommt Ihr bei Treppe I.17 an, von wo aus Ihr erst einmal alle Gegenstände einsammeln solltet, die in der näheren Umgebung liegen. Macht Euch danach auf den Weg zu Teleporter C, von welchem Ihr durch Euer Schicksal laufen müßt, um schließlich bei Treppe I.12 wieder Tageslicht zu erblicken. Nun befindet Ihr Euch in der

Nähe von Lich's Inn. Teleporter G bringt Euch wieder in den Raum, von dem aus Ihr in Euer Schicksal teleportiert wurdet. Als nächste Aktion empfiehlt es sich, alle Gruppenmitglieder zu heilen und sie - falls notwendig - wiederzubeleben. Außerdem solltet Ihr Euren Leuten öfter mal 'ne Mütze Schlaf in sehr guten Gemächern gönnen, da sie sonst das Weite suchen.

Und dann endlich könnt Ihr Euch über die zweite Treppe im Schloß auf den Weg machen, dem Magier Miras Athran einen Besuch abzustatten.

Ihr solltet für diese Aufgabe die besten Charaktere, die in Euren Partys sind, zu einer starken Party zusammenfügen und natürlich Marina nicht vergessen. Dann geht es über die zweite Treppe im Schloß hinab ins erste Level.

Der Weg zu Miras Athran

Im ersten Level angekommen, macht Ihr Euch direkt auf den Weg zum *Steinernen Wächter*, der die Party nach erfolgreicher Beantwortung einiger Fragen in das zweite Level teleportiert. Eure Party sollte sich nun auf den Weg zu Treppe II.8 machen, um von dort in das dritte Level zu gelangen. Von Treppe III.3 aus geht es Richtung Treppe II.5. Die Warnung unterwegs ignoriert Ihr getrost, denn Ihr habt ja den Gathalak bei Euch.

Treppe III.5 hat Euch zu Treppe IV.5 gebracht. Von hier aus geht es durch zwei einseitige Türen zu Treppe IV.4, deren Stufen Ihr folgen solltet.

Der Raum der Fallen

Im fünften Level könnt Ihr nur beten und schnellstmöglich versuchen, auf direktem Wege Treppe V.3 zu erreichen. Ansonsten wird Euch der *Raum der Fallen* arg zusetzen. Was nicht umbringt, härtet ab! Allerdings könntet Ihr Marina auch eine U-Sphäre zaubern lassen. Solltet Ihr den Raum der Fallen halbwegs unbeschadet überstanden haben, könnt Ihr mit Brunnenwasser Eure Wunden heilen, bevor Ihr Euch dann auf den Weg zu Treppe VI.4 macht, und das Wasser des Brunnens im Norden kostet. Während Ihr diesen Teil des Levels durchforstet, empfiehlt es sich, wie immer alle Gegenstände, respektive Tränke einzusammeln. Bei Eurer Suche könnte Euch eventuell ein Loch in der Wand aufgefallen sein. In dieses Loch sollte ein sehr kleiner Charakter kriechen. Falls keiner Eurer Leute klein genug ist, kann man Marina mittels eines Mut-Trankes davon überzeugen, ihre Angst zu vergessen.

Legende

Banken	Kneipen und Tavernen	Gegenstand	A,B,C... Teleporter
Schmieden	Geschäfte	Schalter	a,b,c... Teleporter Ankunft
Ablaßhändler	Heilstätten	Fallen	Türen und Geheimtüren
Gilden	Bahnstationen	Treppe nach oben	Einseitige Wände und Türen
Gasthäuser und Hotels	Brunnen	Treppe nach unten	Wände

Eine ganze Zeit später wird der deaktivierte Teleporter O aktiviert. Bevor Ihr jedoch übereilt hineinstürzt, solltet Ihr Eure komplette Party noch einmal aus dem guten Brunnen trinken lassen. Dies wird für lange Zeit das letzte Mal sein, daß sich Eure Magier aller ihrer Magiepunkte erfreuen.

Hüpft jetzt also in Teleporter O, und schlagt Euch solange durch, bis Ihr Teleporter E erreicht habt. Anschließend benutzt Ihr einen der um Euch herum liegenden Teleporter, die Euch jeweils an den östlichen Teil des siebten Levels bringen. Auf jeden Fall müßt Ihr nach einer genauen Inspektion der Gegend den südlichen Teil aufsuchen, um Euch dort durch diverse einseitige Wände bis zu Teleporter B vorzuarbeiten. Dieser Teleporter bringt Euch nun endlich in die Nähe von Miras Athran. Wie schon vorher erwähnt, entkommt Ihr diesem Dungeonteil nur mit dem Gathalak.

Als erstes holt Ihr jetzt den Charakter wieder ab, der in das Loch gekrochen ist. Ihr findet ihn in dem entsprechenden Loch dieses Teildungeons. Danach solltet Ihr auf dem schnellsten Weg versuchen, zu Miras Athran zu gelangen. Um diesen Gegner zu besiegen, muß Marina (oder ein anderes unschuldiges Wesen) mit Gathalak alleine zu Miras Athran in die Kammer stiefeln. Nachdem der Typ erledigt ist, öffnet Ihr Euch Euren Ausgang, indem Ihr den Gathalak in der *Chamber of Gathalak* auf allen vier Feldern benutzt. Anschließend sollte Teleporter A wieder funktionstüchtig sein, und Ihr könnt über die Fluchttreppe zurück nach Larvin kommen.

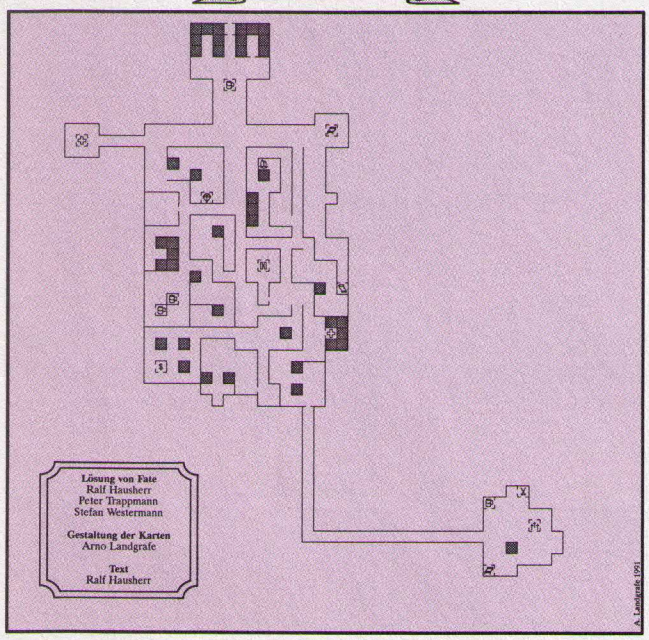
Nachdem Ihr dort Eure Party wieder vollkommen geheilt und auch ein kleines Nickerchen gemacht habt, müßt Ihr Euch zwecks Belohnungsabholung bei Tinius einfinden. Beim Magier nichts überstürzen, WARTEN wirkt oft Wunder!

Euer nächstes Ziel sollte dann auf jeden Fall der *Altar von Alarin* sein. Achtet aber darauf, daß auch die Charaktere mitgehen, die zuvor gegen die Leute von Miras Athran gekämpft haben. Der Weg zum Altar beginnt auf Mulradins Insel, von der aus man das erste Level durch den noch unbenutzten Eingang wieder betritt.

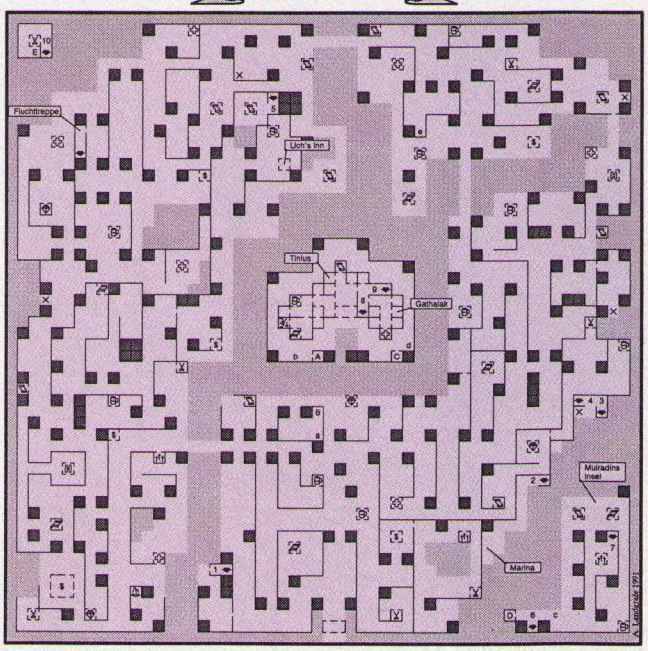
Der Weg ins sechste Level

Trimm-Dich ist nun angesagt: Von Treppe I.5 zu Treppe I.6. Von Treppe II.6 zu Treppe II.7. Von Treppe III.7 zu Treppe III.6. Von Treppe IV.7 zu Treppe IV.6. Von Treppe V.6 zu Treppe V.6. Nachdem Ihr jetzt im Treppensteigen ziemlich fit sein solltet, müßtet Ihr Euch eigentlich im sechsten Level bei Treppe VI.5 befinden. Euer Weg führt Euch über Teleporter C in den nordwestlichen Teil des Dungeons. Von hier aus macht Ihr Euch in Richtung Osten auf und benutzt dann Teleporter G, der Euch ein Feld nach vorne befördert. Und jetzt wird's etwas kompliziert. Teleporter H muß ausgeschaltet werden, um an Teleporter K zu gelangen. Nachdem Ihr von diesem weiterverschickt worden seid, wendet Ihr Euch nach Süden und betätigt den Schalter, der einige der Euch im Weg

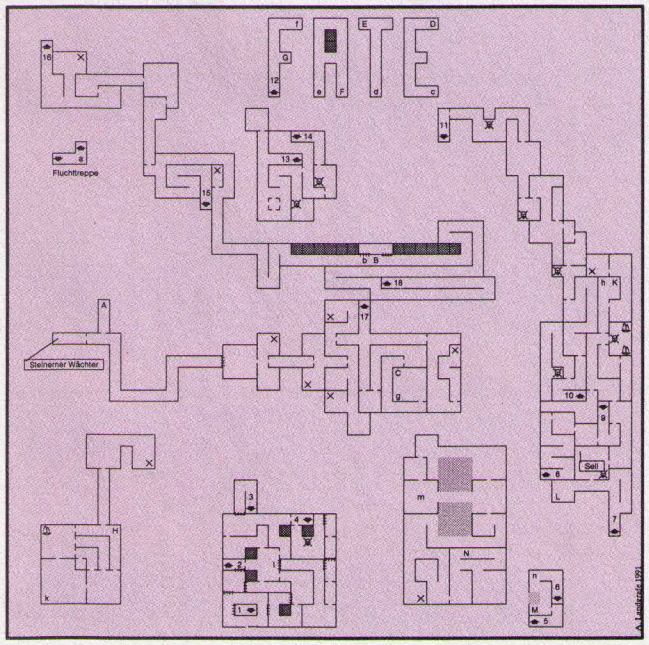
Laronnes



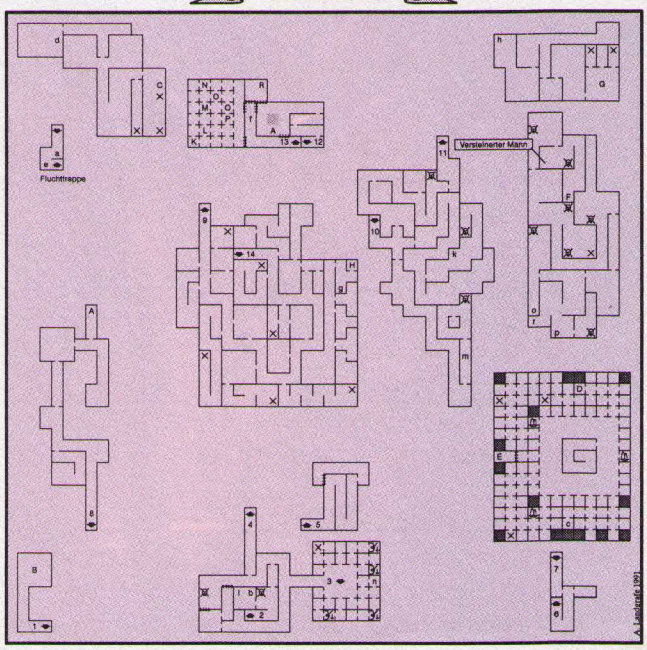
Larvin



Katakomben I



Katakomben II



liegenden Teleporter ausschaltet. Der Rest des Weges zum Altar sollte kein größeres Problem darstellen.

Am Altar angekommen, laßt Ihr jedes Partymitglied circa zehnmal vor den Altar treten. Dann könnt Ihr Euch der restlichen Welt von *Fate - Gates of Dawn* widmen, da nach Miras Athrans Tod auch die Tunnelbahn wieder benutzbar ist.

Auf die Stadt *Valvice* solltet Ihr als nächstes Euer Augenmerk richten. Hier liegt der nächste Dungeon, den es zu erforschen gilt. In Valvice gibt es im übrigen den einzigen Schiffshändler, und zwar (wo auch sonst) in der Nähe des Hafens. Daß die Dungeons unter Valvice, deren Eingang sich in südwestlicher Richtung befindet *Grotten von Ghamos* heißen, werden Euch die Einwohner der Stadt bestimmt ebenso mitgeteilt haben wie die Tatsache, daß der Magier *Mandrag* in besagte Grotten verschleppt worden sein soll.

Ihr betretet die Grotten über eine Treppe mit der Nummer I.1. Zu Eurer Linken findet Ihr das Heilzentrum der Grotten; jeder der dortigen Brunnen heilt etwas anderes. Eure erste Aufgabe ist es, den *Opalschlüssel* zu holen. Für diese Aktion braucht Ihr drei Partys. Die erste Party stellt sich auf eine der beiden goldenen Bodenplatten, die zweite auf die andere Platte. Die dritte Party wandert zu Teleporter G. Ihr durchsucht den Brunnen, der mit der Bezeichnung Opalschlüssel versehen ist, und findet selbigen auch tatsächlich darin. Als nächstes müßt

Ihr Euch unbedingt den Farbtopf holen. Dieser befindet sich auf dem Feld direkt nördlich des Teleporters B. Teleporter B notfalls ausschalten! Um ins zweite Grottenlevel zu gelangen, sucht Ihr Euch den Weg zu Treppe I.2 und folgt ihr. Hüpft dort in Teleporter A und bahnt Euch einen Weg zu Treppe II.1.

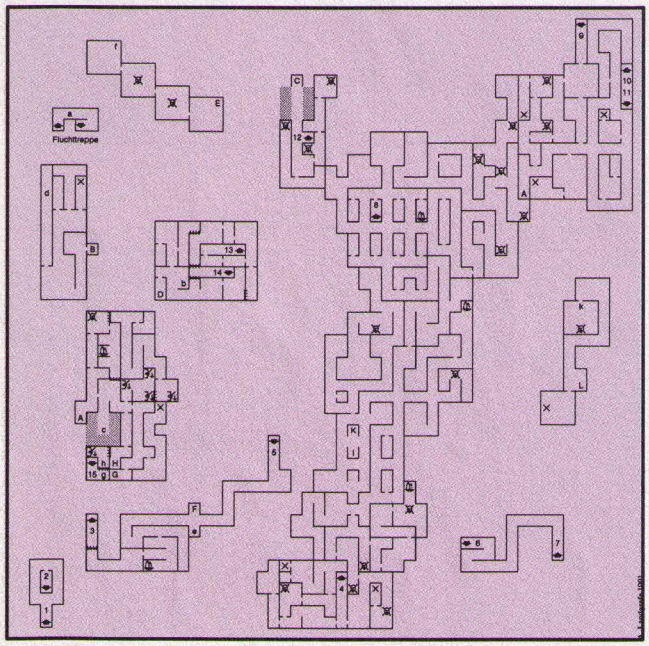
Das dritte Level der Grotten ist eine einzige Schatzkammer. Hier kann man sich vom Eingang des Levels in die jeweiligen Schatzkammern teleportieren lassen. Auf jeden Fall solltet Ihr Euch den Hexenhammer, einen Jaggalak, die Münzen (jede Münze entspricht etwa 1 Mio. Piaster), den Hulkhammer und eventuell den Steinbumerang mitnehmen. Um in das vierte Level der Grotten zu kommen, benutzt Ihr Treppe III.2.

Ihr betretet das vierte Level über Treppe IV.2. Dieses Level beherbergt den zum Farbtopf aus Level 1 passenden Pinsel, der von einem Zwerg verwahrt wird. Als Dank für seine Befreiung schenkt der Kleine Euch das Malerwerkzeug. Treppe IV.1 führt ins fünfte Level und ist mittels Teleporter C zu erreichen.

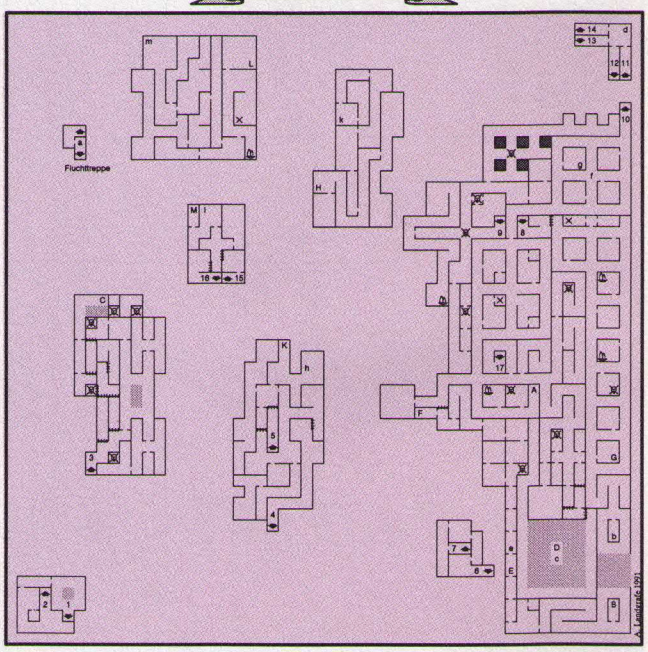
Das einzige, was Euch dann noch von Treppe V.1 trennt, ist ein Kampf mit zahlreichen Monstern.

In Level Sechs ist Eure Aufgabe schon etwas schwieriger. Ihr müßt alle Augen, die in diesem Level zu finden sind, mittels Farbtopf und Pinsel verschließen. Erst nach getaner Arbeit wird Teleporter D den Weg nach Level

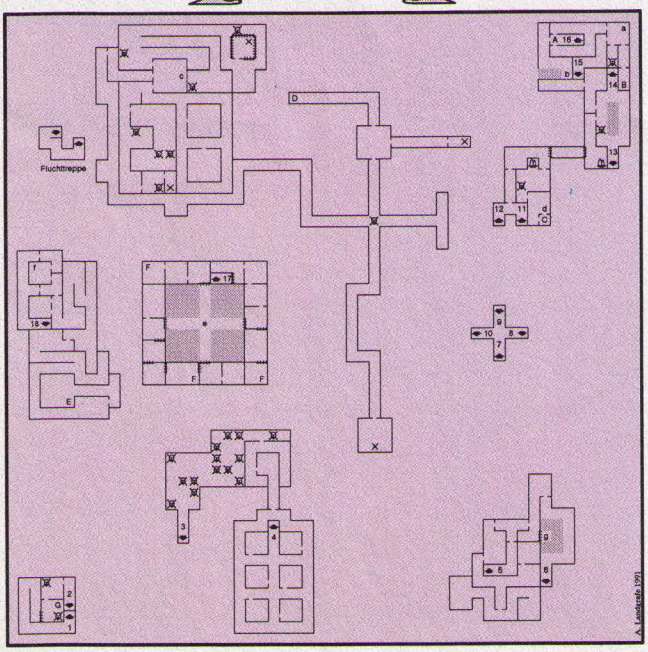
Katakomben III



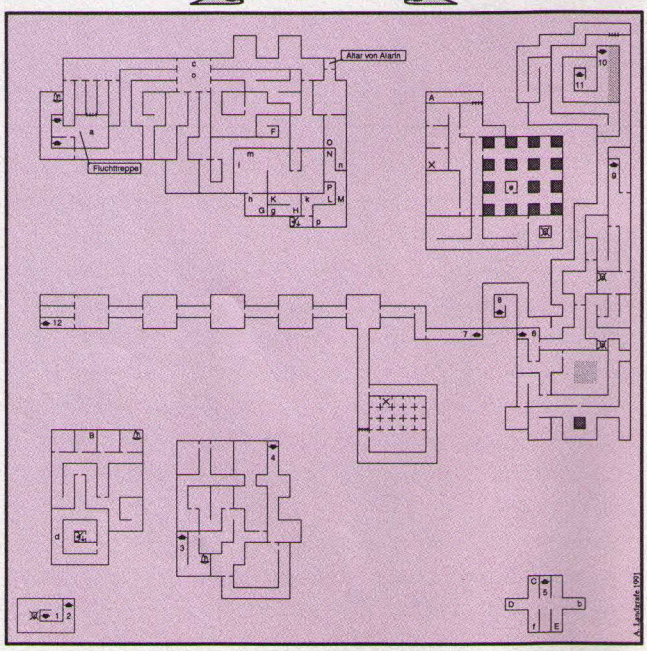
Katakomben IV



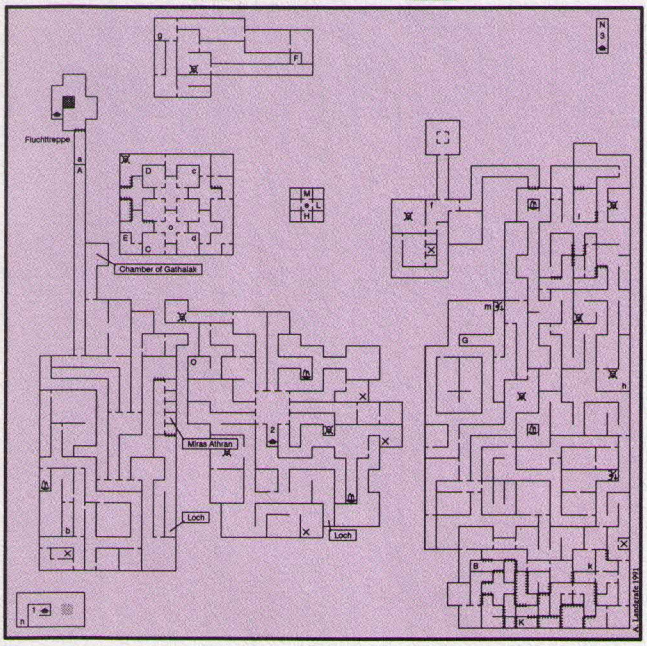
Katakomben V



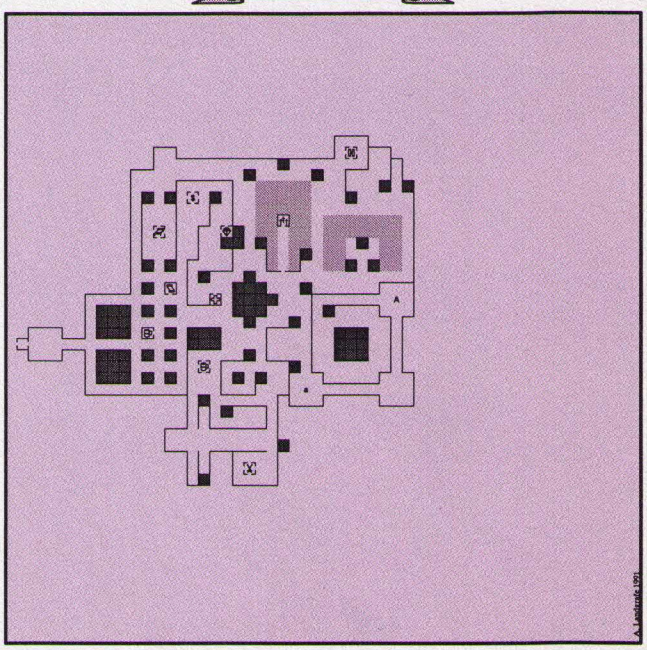
Katakomben VI



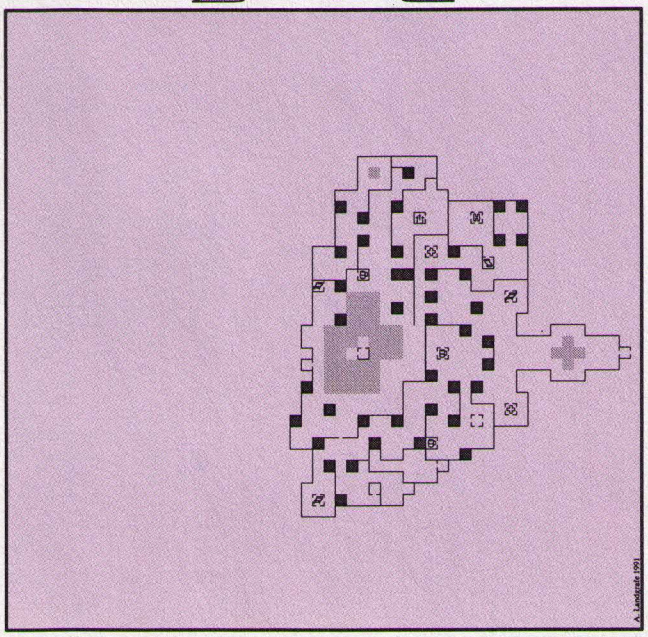
Katakomben VII



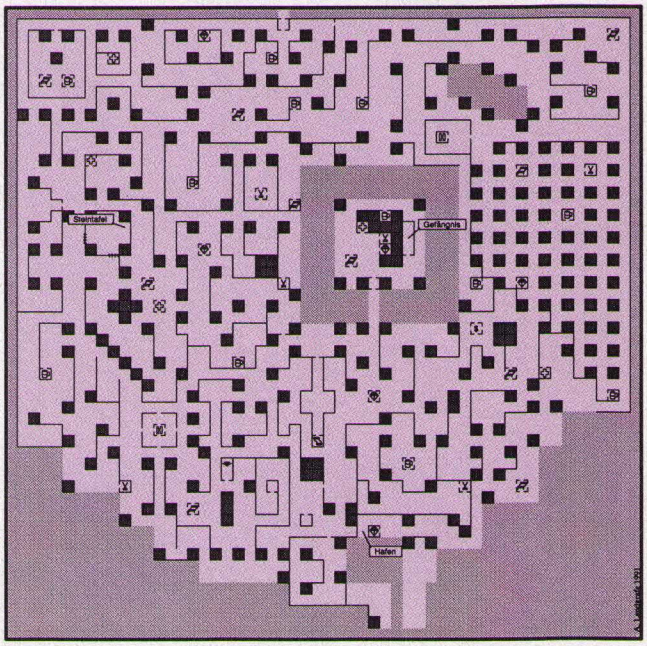
Fainvil



Perdida



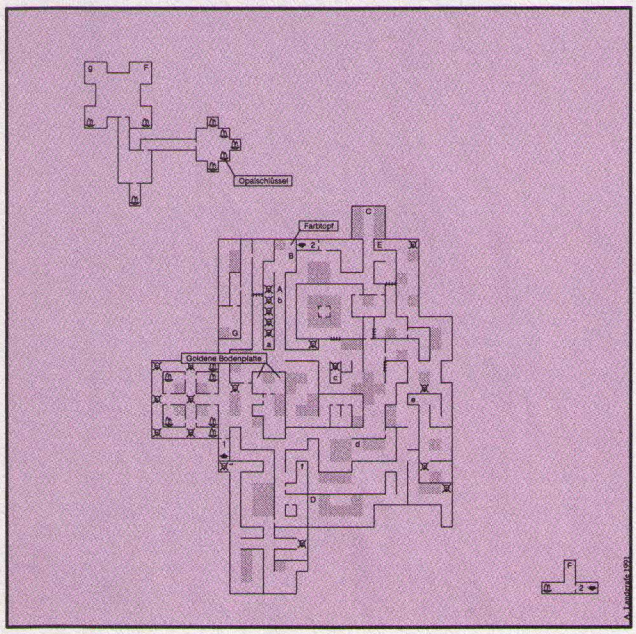
Valvice



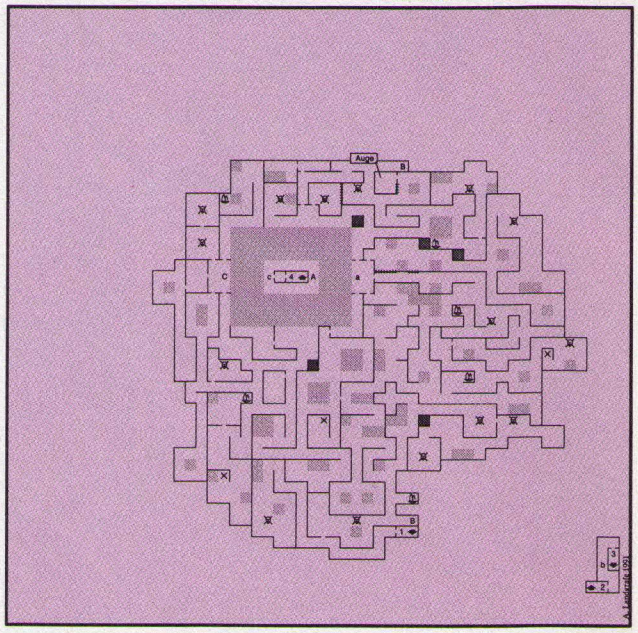
ONE TWO THREE

Anzeige

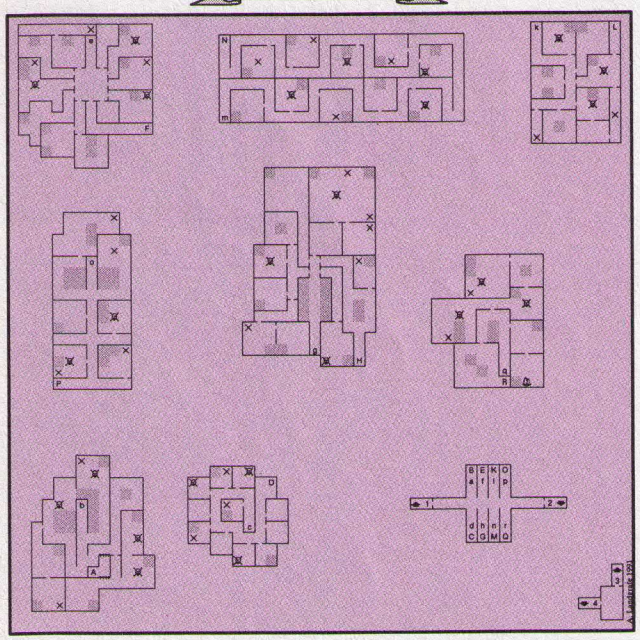
Grotten von Ghamos I



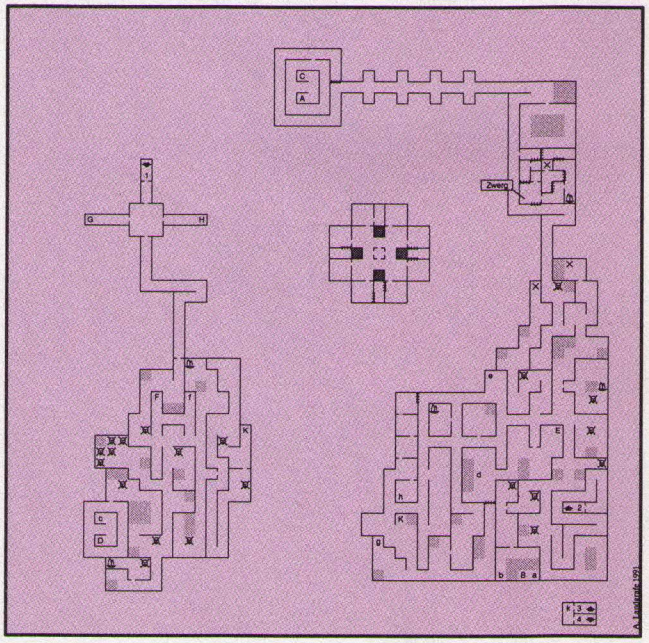
Grotten von Ghamos II



Grotten von Ghamos III



Grotten von Ghamos IV



7 über Treppe VI.1 freigeben. Bevor Ihr jedoch das siebte Level dieses Dungeons betretet, solltet Ihr alle Informationen sammeln, die Ihr über die Reihenfolge der Juwelen bekommt. Ohne diese Informationen habt Ihr nachher keine Chance, Mandrag aus seinem Gefängnis zu befreien.

Level Sieben ist eine wirklich harte Nuß, denn hier funktioniert kaum ein Zauberspruch. Die einzige Ausnahme, die ich finden konnte, war der Enchanter-Spruch *Schutzwand*. Ihr müßt, um an Euer Ziel zu gelangen, durch die Teleporter B, M, N und O gehen. Nachdem Ihr Teleporter O betreten habt, empfiehlt es sich dringendst, den Spielstand sichern, da die Gegend hier nur aus einseitigen Wänden besteht!

Nun bahnt Euch den Weg zu Teleporter P, der Euch in den wichtigen Teil des Dungeons führt, wo es einiges einzusammeln gibt.

Sobald Ihr dann die Juwelen in der richtigen Reihenfolge gedrückt habt, öffnet sich eine Tür, und Ihr könnt den dahinter gefangenen Mandrag in Eure Party aufnehmen. Da sich die Reihenfolge der Juwelen möglicherweise von Spielstand zu Spielstand ändert, muß man sich halt im sechsten Level gründlich umtun.

Wir sammeln für den Moonwand

Nachdem Mandrag frei ist, könnt Ihr über den nahegelegenen Teleporter T und durch anschließende Benutzung

Fortsetzung auf Seite 69

Das Wendeposter fehlt leider.

Das Wendeposter fehlt leider.

Das Wendeposter fehlt leider.

Das Wendeposter fehlt leider.

Fortsetzung von S. 64

von Teleporter A zum Ausgang der Grotten gelangen.

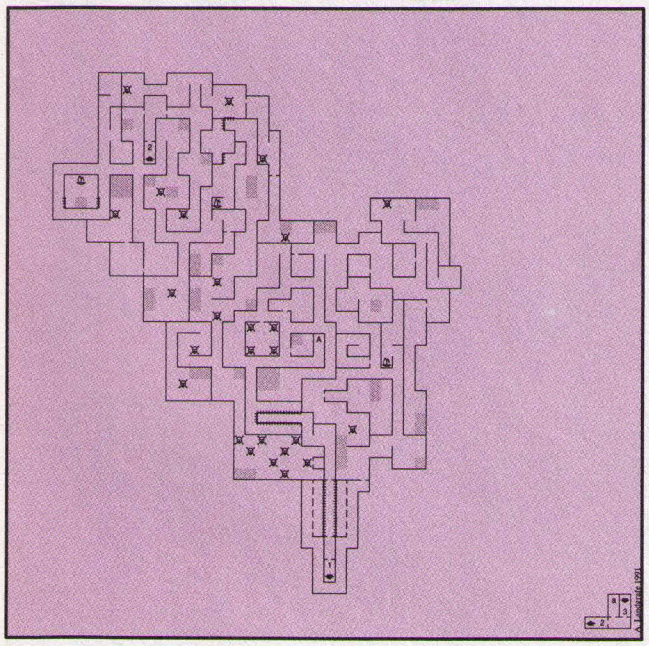
Eure nächste Aufgabe ist es, die sieben Einzelteile dieses Zauberstabes zu finden und sie zu einem Ganzen zusammenzufügen. Das Spiralgem ist bei den Feen auf Fawn Island zu erhalten, den Dreamstone hat ein Mann in Laronnes, der dort um Mitternacht zu treffen ist.

Über das Marbeye erhält man in einem Gasthaus in Fainvil nähere Infos und Spock auf Carilon weiß etwas über das Shadehag. Will man dagegen mehr über die Lightpearl erfahren, sollte man südlich von Valvice einen Mann ansprechen.

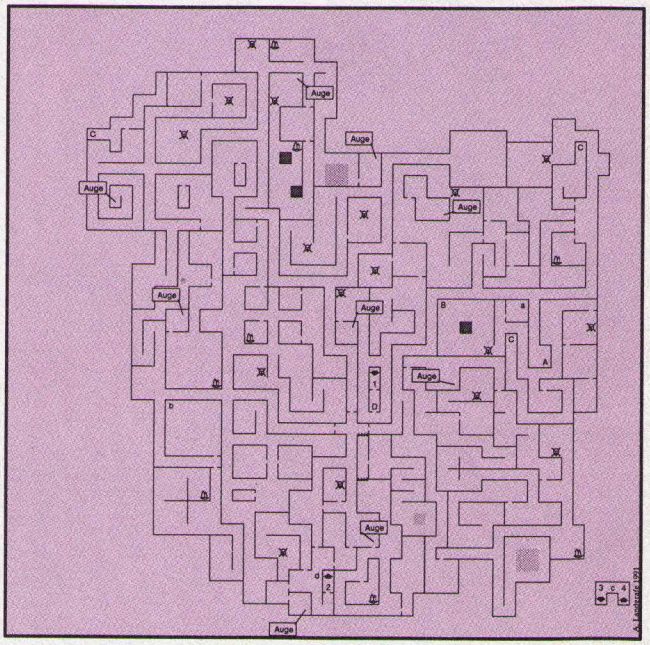
Dann fehlen nur noch das Crincross und der Crinstaff, worüber ich nichts weiter sagen möchte, damit nicht das ganze Rollenspielfeeling bei Euch verlorengeht! Das Storyführungssystem von Fate gibt Euch zu gegebenem Zeitpunkt sehr gute Informationen über die Fundorte der einzelnen Gegenstände.

Nachdem Ihr aus den sieben Teilstücken den Moonwand gebastelt habt, kauft Ihr Euch bei einem geeigneten Händler in Valvice ein Schiff und segelt damit nach Osten. Sobald Ihr Eure Position auf der dem Spiel beiliegenden Karte nicht mehr verifizieren könnt, müßte so langsam auch die Stadt *Katloch* in Sicht kommen. Diese Stadt zeichnet sich eigentlich nur durch ihre reichlich fiesen Gegner aus! Wer hier keinen Meistermagier hat, sollte sich schleunigst wieder auf's Festland verziehen und Erfahrungs-

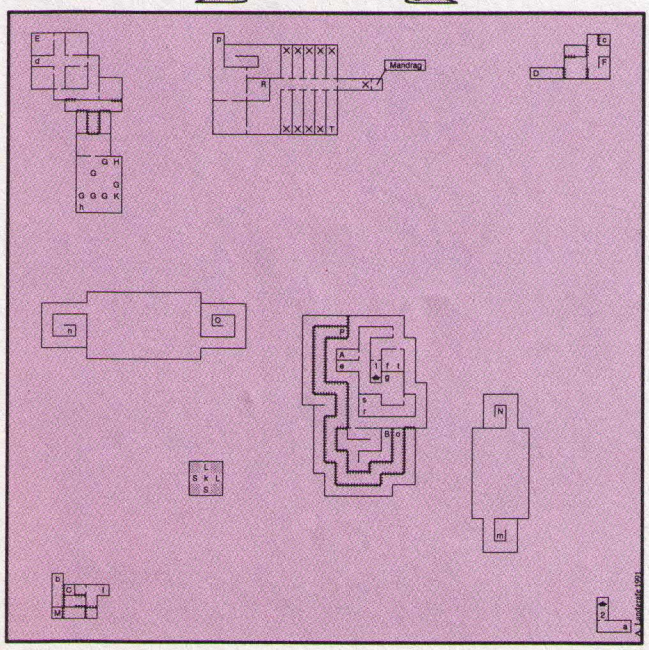
Grotten von Ghamos V



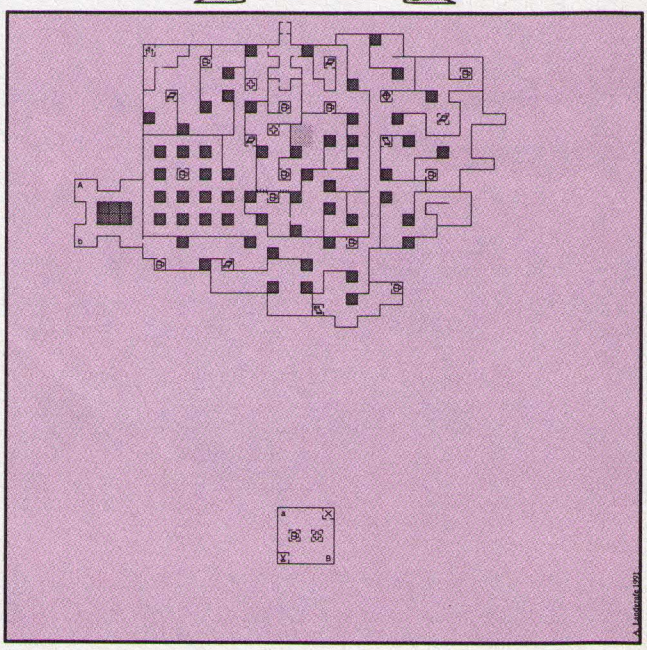
Grotten von Ghamos VI



Grotten von Ghamos VII



Pirate Rock



punkte, sprich: Levels holen. In der Mitte von Katloch benutzt Ihr dann den Moonwand und werdet umgehend zum Eingang vom *Agyssium* teleportiert.

Viel Glück im Agyssium...

Das *Agyssium* ist - was Anzahl und Stärke der Gegner angeht - der härteste Dungeon des ganzen Spiels. Wohl dem, der noch einige Schriftrollen bei sich hat oder irgendwo findet!

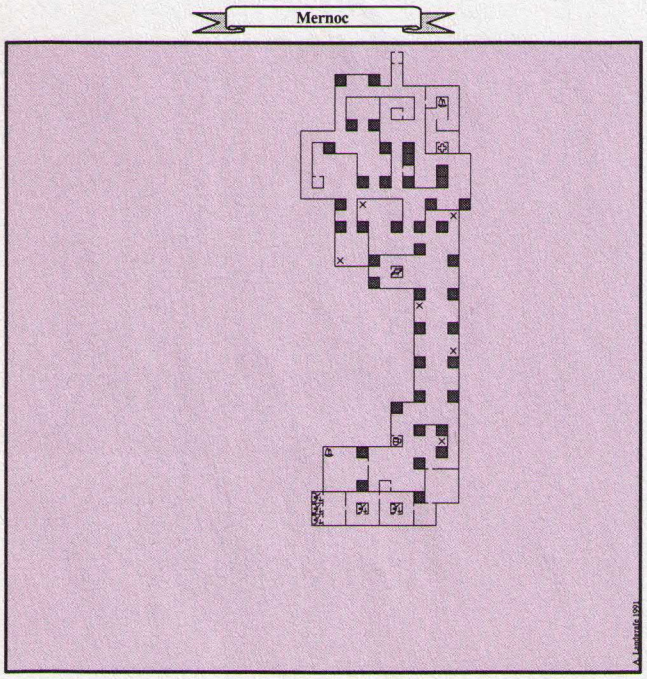
Das einzige, was Ihr aus dem Agyssium braucht, ist das steinerne Herz, das sich im siebten Level befindet. Laßt Mandrag einen Zauber sprechen und ihn anschließend das Herz an sich nehmen.

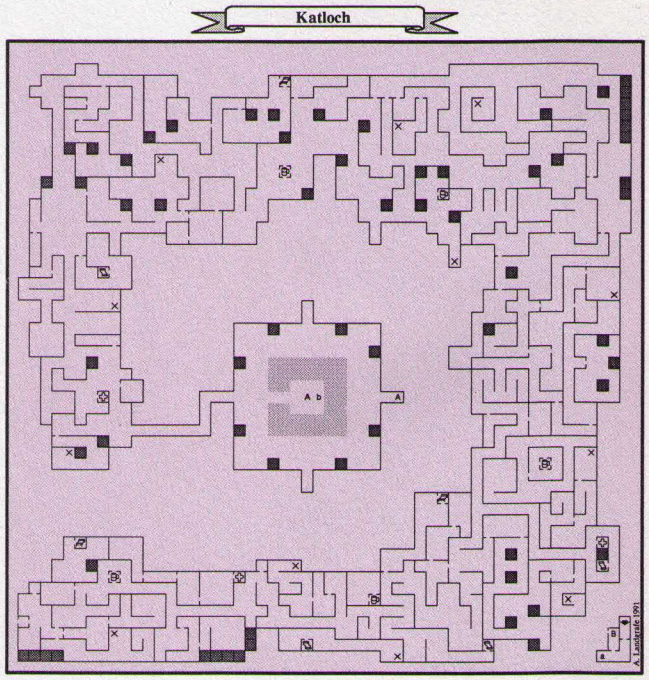
Solltet Ihr es irgendwann tatsächlich geschafft haben, das steinerne Herz zu bekommen, und auch noch lebend aus dem Agyssium herauszukommen, solltet Ihr wieder zum Festland segeln und in *Cassida* nach der Statue sehen. Welch Wunder, sie ist nicht mehr da!

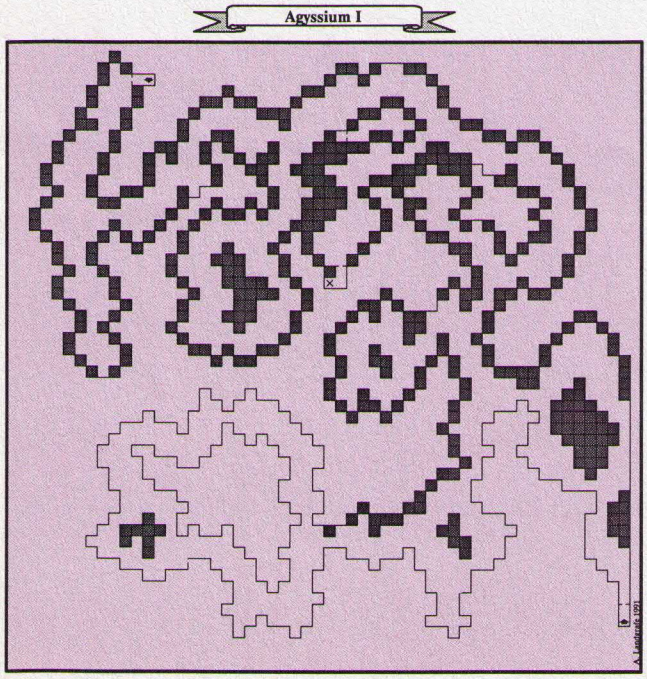
Mit maximal drei Partys tigert Ihr jetzt zu Naristos Turm (nahe Winwoods Startpunkt).

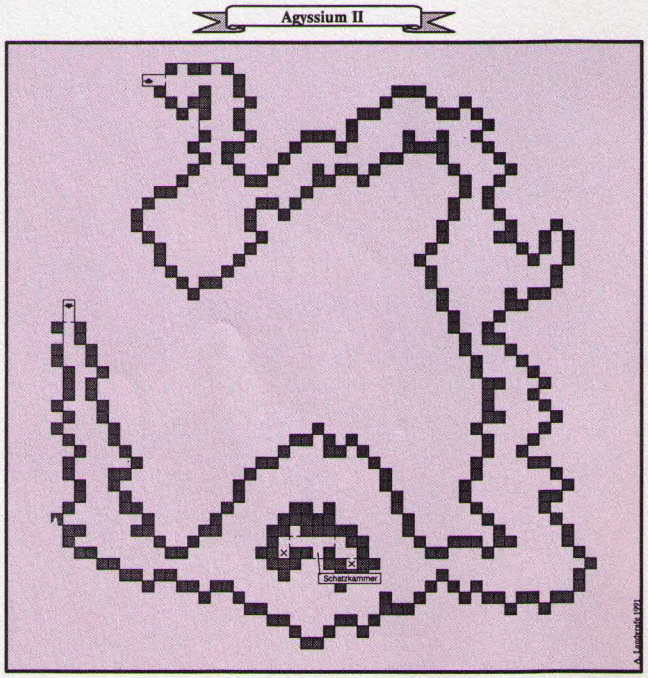
Im Schloßverlies, da ist es mies...

Ihr findet den toten Naristos in der Nähe seines Turmes. Winwood sollte den Leichnam des Magiers durchsuchen und dessen Zauberstab an sich nehmen. Hat sich Winwood danach in Luft aufgelöst, nur keine Panik. Wechselt ganz einfach die Party - und zwar









zu Winwood, denn der sitzt nun im Schloßverlies unter Cassida.

Winwood befindet sich in Level 1 beim Teleporterankunftsfeld A und ist gut beraten, alle herumliegenden Gegenstände einzusammeln (er hat schließlich eh nix anderes zu tun). Dann solltet Ihr versuchen, den Teleporter in Cassida zu aktivieren.

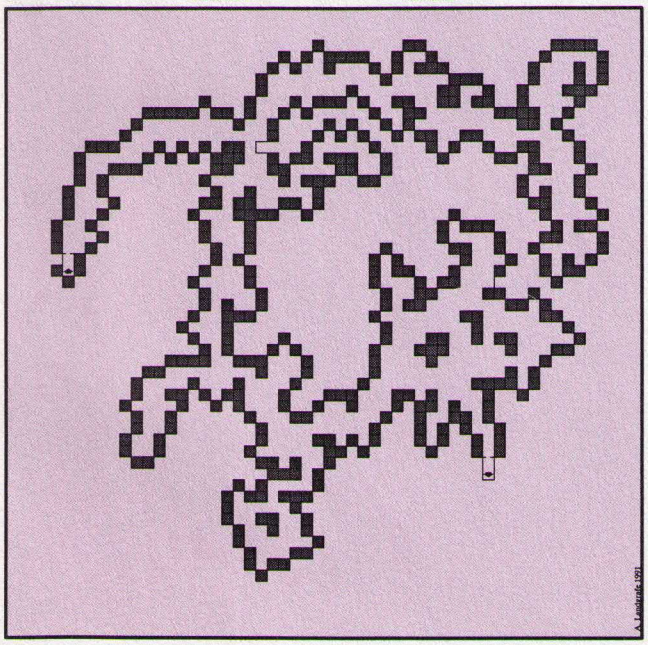
Schickt dazu Eure Party über die Teleporter C, G und H, betätigt den Schalter, dann erreicht Ihr mittels der Teleporter L, C, G, K und Treppe I.1 das zweite Level.

Von Treppe II.1 aus laßt Ihr Euch über die Teleporter B, C, E, F, G und H zu Treppe II.7 bringen und benutzt diese dann sofort.

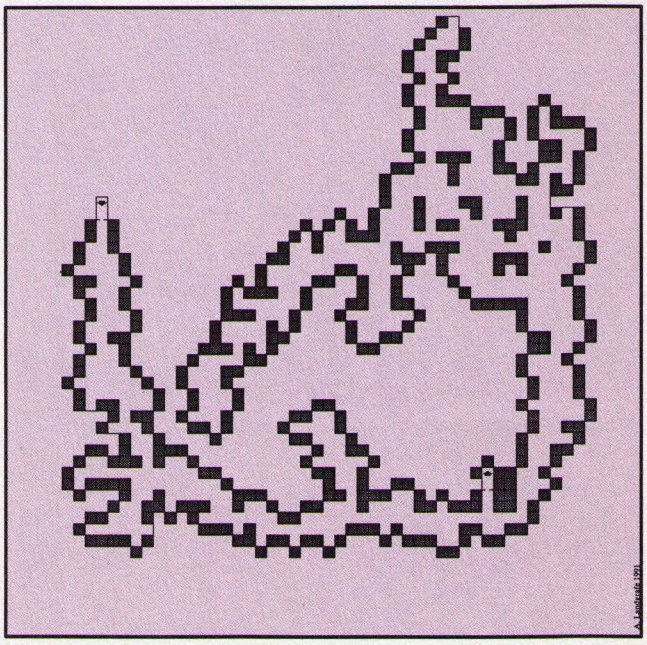
Im dritten Level angekommen, begebt Ihr Euch über Treppe III.2 (leicht zu erreichen) wieder in das zweite Level. Dort dreht Ihr viermal an einem Kreuz, das direkt östlich von Treppe II.2 an einer Wand hängt. Damit ist der erste kleine Ausflug in das zweite Level beendet und der Teleporter in Cassida wieder aktiviert. Jetzt können sich auch Eure restlichen Partymitglieder ins Schloßverlies begeben. Die Party, in der sich Winwood befindet, begibt sich über Treppe II.2 zurück ins dritte Level. Hier solltet Ihr über die Teleporter A und H an Treppe III.4 herankommen, die Euch erneut ins zweite Level bringt.

Von Treppe II.3 aus wandert Ihr geradewegs in den Teleporter K und von da in den jetzt aktiven Teleporter L. Nachdem Ihr transportiert worden seid, betätigt Ihr noch den Schalter und macht Euch über Treppe II.6 wieder auf ins erste Level. Mit vereinten

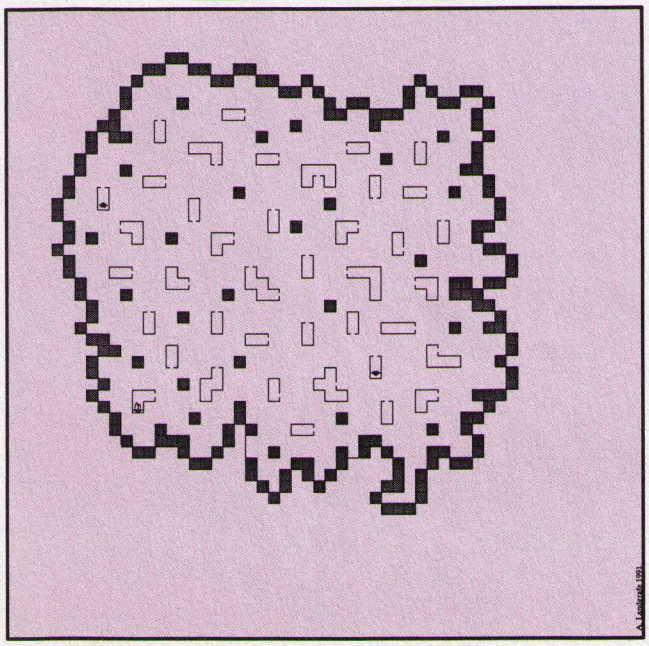
Agyssium III



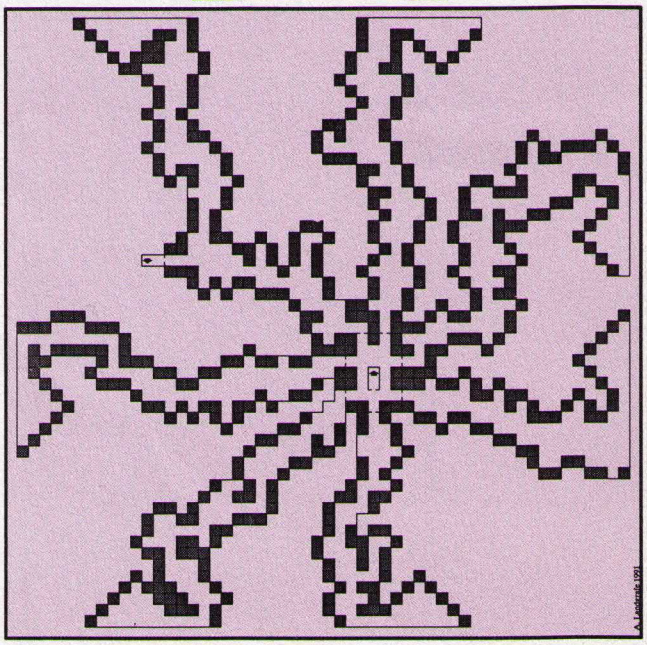
Agyssium IV



Agyssium V



Agyssium VI



Kräften kann sich dort die Party daran machen, über Treppe I.2 die tieferen Levels des Schloßverlieses zu untersuchen.

Ihr solltet aber darauf achten, daß Ihr entweder noch zwei freie Plätze in der aktuellen Party habt, oder aber noch eine komplett freie Party. Von Treppe II.4 aus geht es in die Nähe von Treppe II.5 und das *Brolgem.*

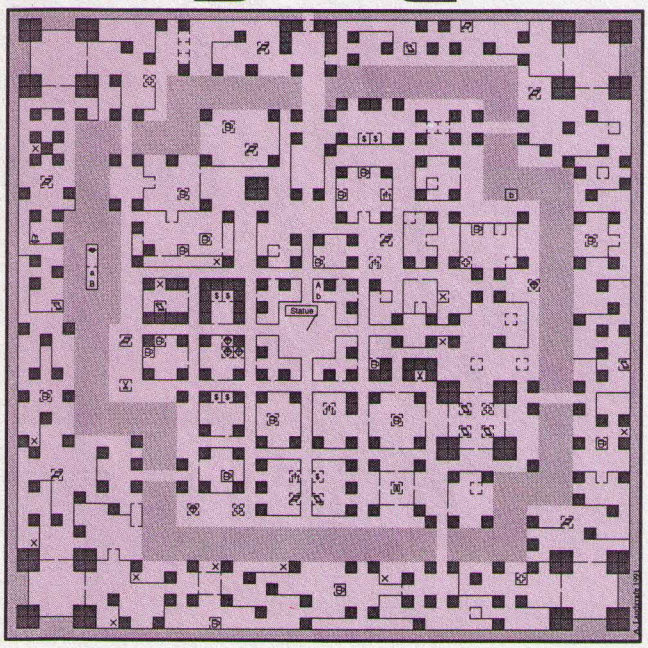
In der Mitte der Brolkammer im dritten Level benutzt Ihr das Brolgem, um einen der nachfolgenden Teleporter zu aktivieren. Sodann könnt Ihr Euch auf den Weg durch die Teleporter M, N, O und P zu Treppe III.1 machen. Um Teleporter P zu aktivieren, müßt Ihr aus den glühenden Konsolen die Schaltkonsole für diesen Teleporter herausfinden.

Über Treppe IV.2 begebt Ihr Euch direktemang weiter ins fünfte Level. Euer einziges Anliegen beim ersten Besuch in diesem Level ist die Statue, die Ihr ohne Probleme erreichen könnt. Mandrag benutzt das steinerne Herz und schwupp - schon steht Euch der ultimative Zauberer zur Verfügung. So verstärkt wandert die Party zurück ins vierte Level, wo Teleporter B bereits Euer harrt. Treppe IV.3 erreicht Ihr über die Teleporter C und D.

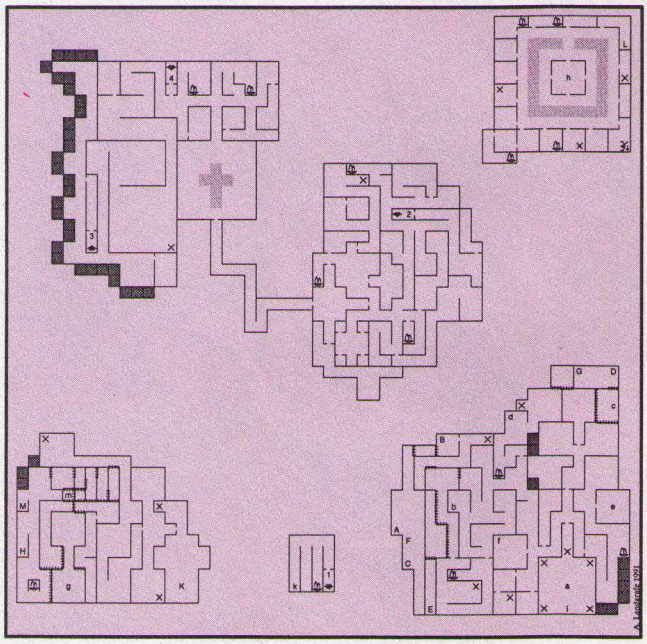
Nachdem Ihr durch die Teleporter A und B gegangen seid, holt Ihr Euch die Gegenstände aus den drei Eckfeldern und benutzt die Teleporter C und E, um in die Nähe der Treppe V.2 zu gelangen. Mittels dieser Treppe gelangt Ihr dann ins sechste Level.

Hier kann man nur empfehlen: Weg suchen und ab in Level Sieben, denn

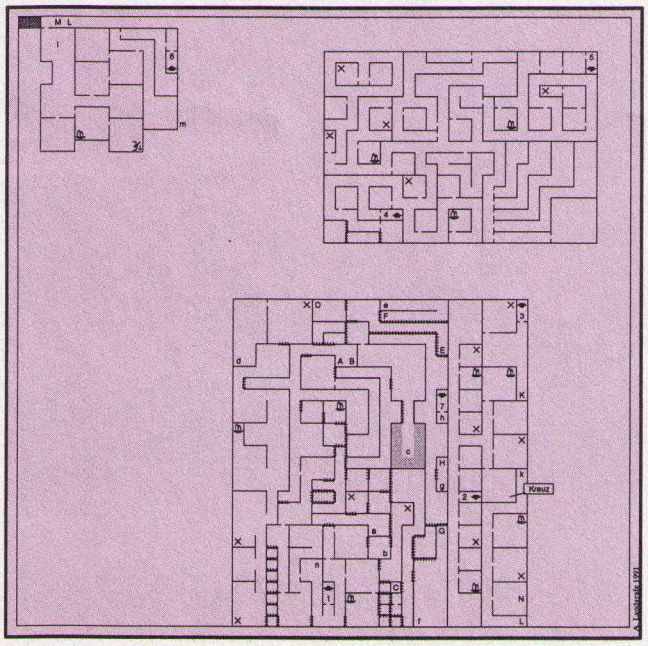
Cassida



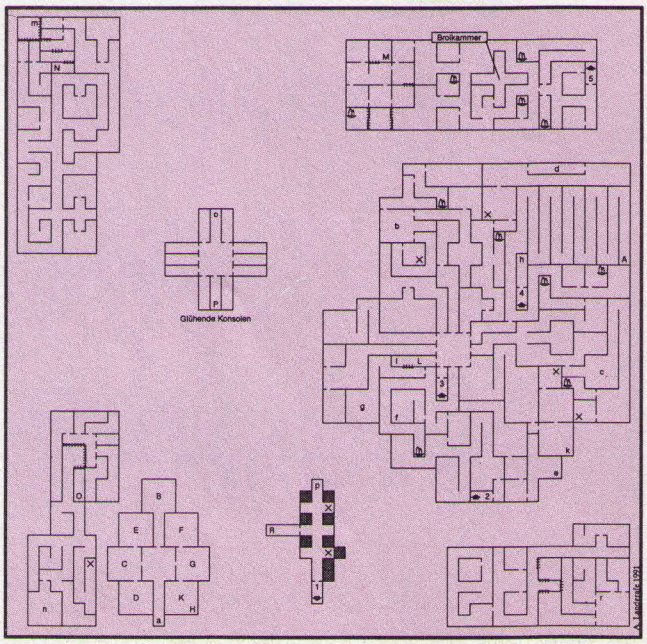
Schloßverlies I



Schloßverlies II



Schloßverlies III



dort gibt es mehr als 50 (!) Gegenstände zu finden. Viel Spaß beim Suchen.

Wichtig ist erst einmal der Schlüssel zu Morganas Käfig. Diesen bekommt Ihr, indem Ihr über die Teleporter B und F in den Vorraum des Schlüsselverstecks gelangt und anschließend den entsprechenden Raum durchsucht.

Zurück am Ausgangspunkt, bahnt Ihr Euch einen Weg zu Teleporter M und benutzt danach Teleporter O. Jetzt geht alles ganz einfach. Ihr braucht Euch nur noch den Weg zum Käfig suchen und diesen dann mit dem Schlüssel öffnen. Nehmt den Hasen ruhig auf.

Thardans Vernichtung

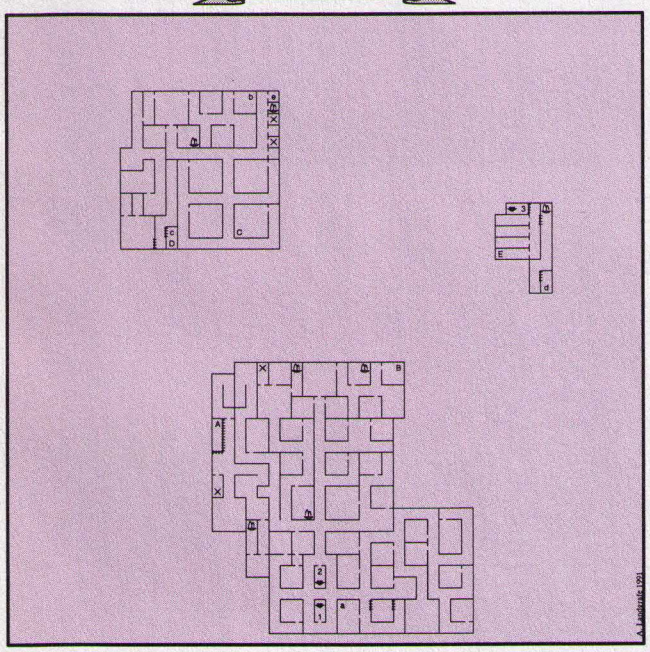
So, damit ist Eure Arbeit in den Dungeons fast beendet. Ihr müßt nur noch den ganzen Weg wieder zurücklatschen, in Richtung Löwen. Dort angekommen, laßt ihr den Hasen den Wüstenkönig anfassen. Der Rest läuft automatisch ab.

Endlich ist es soweit: Ihr könnt den Miesling besiegen! Dazu muß Mandrag im Besitz des Moonwand sein, wenn Ihr Euch auf den Weg in die verbotene Zone macht. Dort geht es über die innere Todeszone zum Domizil des Magiers. Ihr tretet vor das Schloß - und da steht er Euch höchstselbst gegenüber! Morgana ist es eine höllische Freude, Thardan persönlich zu erledigen...

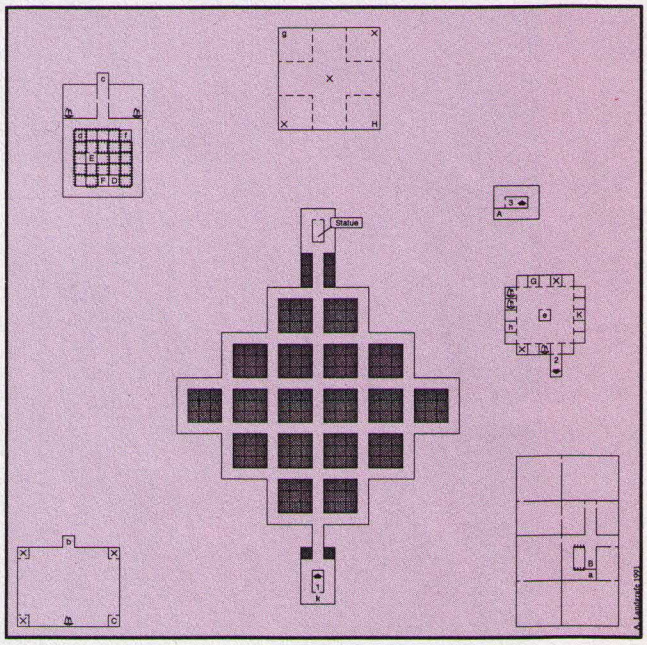
Viel Spaß beim Nachspielen. ❐

Ralf Hausherr/Peter Trappmann/ Stefan Westermann.

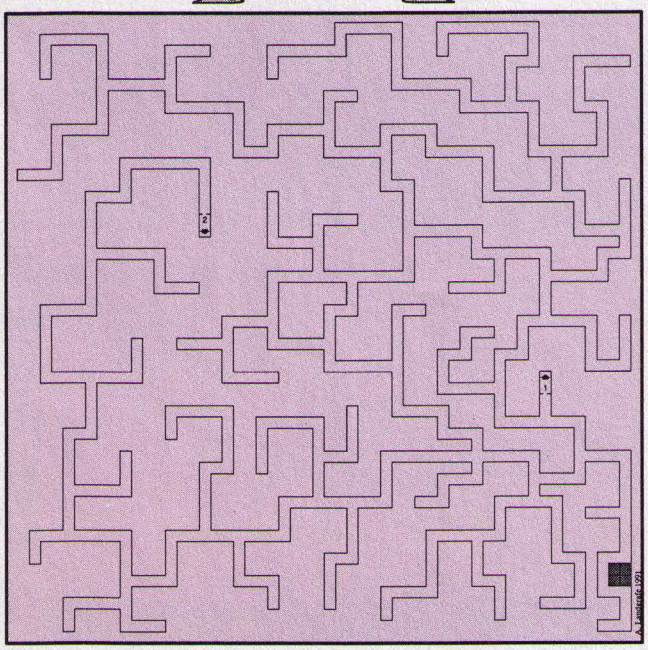
Schloßverlies IV



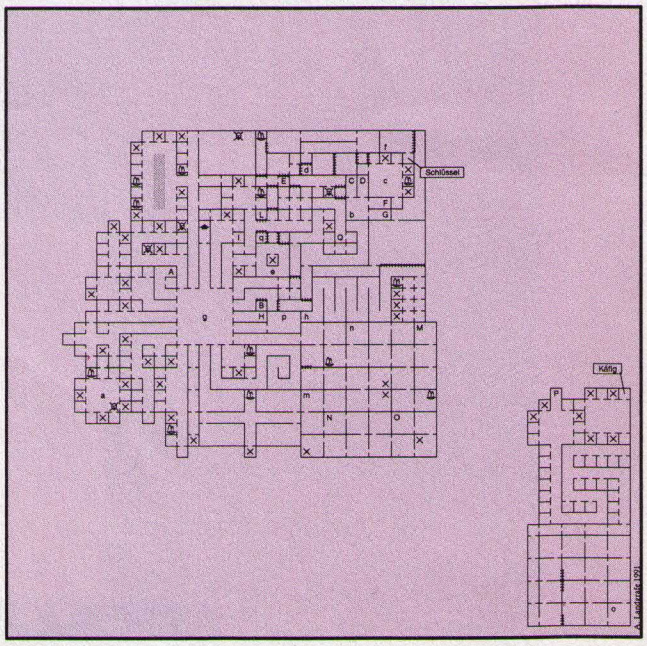
Schloßverlies V



Schloßverlies VI



Schloßverlies VII



Die glorreichen Sechs

Foto: Bavaria Bildagentur

Zum Ersten, zum Zweiten,... nun, auch Might & Magic zum Dritten fordert wieder einmal Scharfsinn und Kombinationsgabe plus dem von Euch installierten strategischen Gefüge Eurer Party. Es geht los...

Vorweg sei eines klargestellt: Was wir Euch im Folgenden servieren, ist vergleichbar mit einem Fischgericht, bei dem Ihr noch die Gräten entfernen müßt. Frechheit? Auch gut. Mit unserer 'Forelle blau' möchten wir Euch bei der Lösung von **M&M 3** zur Hand gehen, ohne daß Euch der Spielgenuß, der beim Durchstreunen **aller Dungeons** entsteht, flöten geht. Ergo: Ihr bekommt hier keine 'Step by Step'-Lösung.

Und noch etwas: Nur das Besuchen aller Dungeons gewährleistet ein Komplett-Paket aller notwendigen Gegenstände, darüber hinaus gewinnt Ihr an Stärke, was sich letztendlich im Gefecht mit besonders konditionsreichen Gegnern auszahlt. Am Spielende bekommt Ihr einen Gesamtscore präsentiert, der besonders bei **New World Computing** von Interesse sein könnte.

Die 'glorreichen Sechs'...

Das oberste Gebot lautet: "Save early - safe often!", wie es Al Lowe zu formulieren pflegt. Alle Spielstände in **M&M 3** lassen sich recht einfach kopieren: *COPY SAVE00.MM3, SAVE01.MM3,...* Beginnen wir mit der Zusammenstellung unserer Party: Erfahrungsgemäß hat sich folgende Kombination, die ohne Weiteres mit dem Titel der **glorreichen Sechs** ausgezeichnet werden könnte, bewährt: Ein **Dieb** oder **Ninja** *(es genügt einer, da zu schlechter Kämpfer)*, ein **Sorcerer** und ein **Kleriker**, darüber hinaus sollten sich zwei kampftüchtige Charaktere wie ein **Knight** oder **Barbar** hinzugesellen. Ein **Paladin**, der die Klerikersprüche beherrscht und nach dessen kalkulierbaren Ableben diesen ersetzen oder *(vorher)* heilen kann. Und einen weiteren Vorteil bietet der Paladin: Wo er hinhaut, vermag kein Gras mehr zu wachsen, zudem kann jener alle Rüstungen und Waffen benutzen.

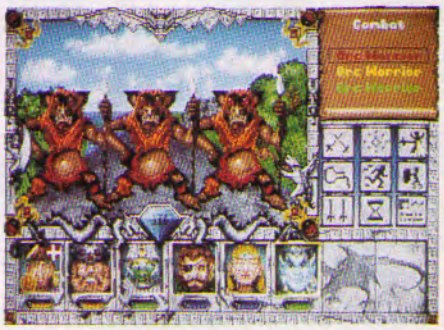
Geht es hingegen darum, etwas zu öffnen, bitte stets den Dieb, bzw. den Ninja einsetzen. So ist der schon nach kurzer Zeit so weit gediehen, da sich seine Attribute samt der Fähigkeit 'Thievery' mit der Intensivität seiner Leistung erhöhen. Und noch etwas im Voraus: Je schneller man für all seine Charaktere die Skills 'Swim', 'Path', Finding' und 'Mountaineering' besorgen kann, desto eher kann man sie über Berge und durch Wälder oder Flüsse führen. Unabhängig davon sollte man seine Attribute nicht aus den Augen verlieren, um sicherzustellen, daß sich der 'Endurance'-Wert eines Charakters nicht gegen Null bewegt *(dann nämlich stirbt dieser Charakter bei jeder Rast!)*.

In der 'Oberwelt'

Bevor man sich in die Dungeons herabbegibt, sollte man die sogenannte 'Oberwelt' von Monstern und Unflaten aller Art säubern. So gewinnen die Brüder ganz allmählich an Erfahrung, die sie später in den nur schwierig zu durchkreuzenden Dungeons zum Einsatz bringen können. Ferner kann man sich in den Tempeln durch mehrmaliges 'Donate' für die späteren Kämpfe rüsten.

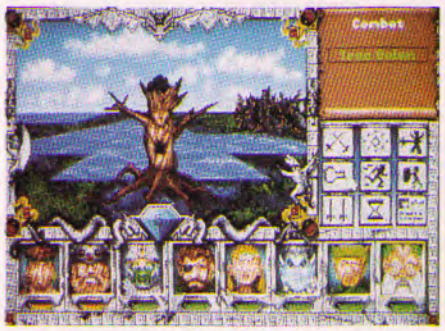
Innerhalb der Gilden verbergen sich jeweils zwei Hirelings, die wenigstens für sehr kurze Zeit in die Party aufgenommen werden sollten *(denn so gelangt man mühelos an ihre persönlichen Gegenstände, unter anderem ein*

Der Rachen des Todes wartet schon...

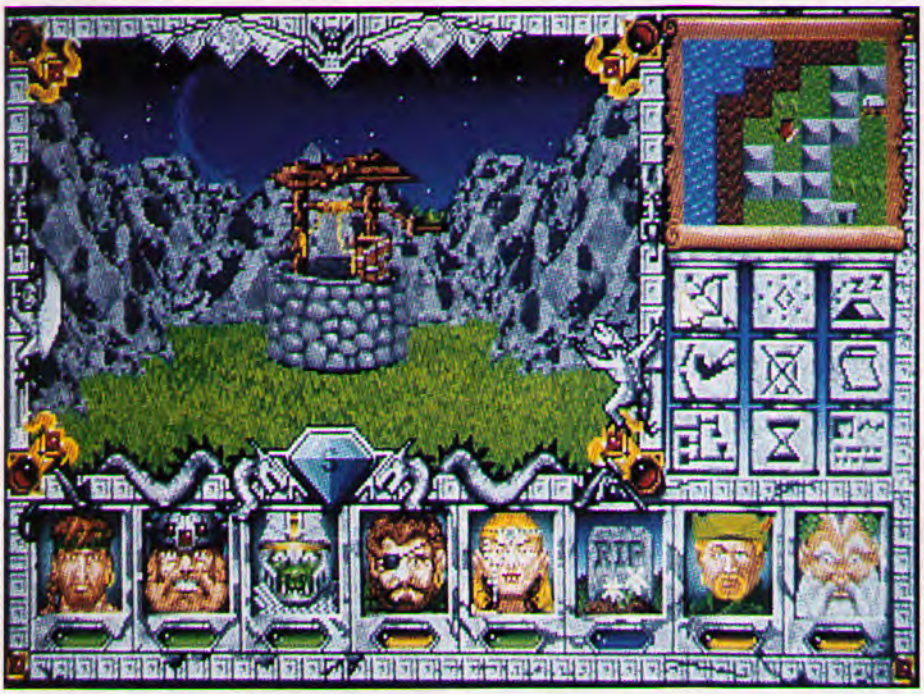


Gemeinsam sind sie einfach unausstehlich!

Eine sichere Kapitalanlage...



Was könnte dieser Herr wohl von der Party wollen?



Schlückchen Wasser gefällig? Aber immer!

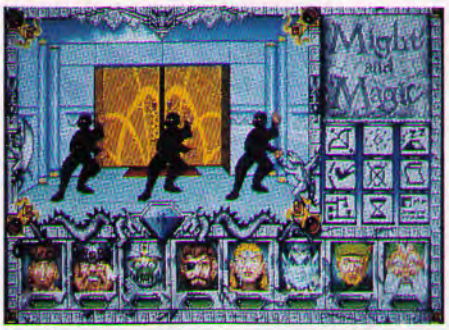
paar Schlüssel). Doch Vorsicht! Hirelings eignen sich in der Regel nie als Hüter wichtigen Inventories, denn: Entläßt man die Jungs aus der Party und heuert sie später wieder an, haben sie die wohl ihre Grundausstattung in petto, nicht aber die ihnen anvertrauten Sachen.

Später in den Dungeons ist es nicht selten von Vorteil, die Karte *(!)* genau zu studieren, denn: Hat man alle *(möglichen)* Felder 'abgegrast', tritt in der übriggebliebenen Mauerstruktur maches Mal ein Passwort hervor.

'Fehler im System'

Ja, ja, so hin und wieder kommt man dem Fehlerteufel doch auf die Spur, und so sind uns drei kleine Fehler aufgefallen, was den Programmablauf anbetrifft. Ad eins: Der Auftrag 'Seek Brother Delta...' verschwindet nie von der Auftragsliste, was, ehrlich gesagt, nicht weiter tragisch ist. Ad zwei ist im 'Dark Warriors Keep' die Frage nach dem Codeword falsch, so daß man die korrekte Zahl *(314)* nicht herausbekommen kann, und ad drei schließlich bezieht sich auf die Aufgabenstellung im 'Arachnoid Cavern', welche ebenfalls nicht stimmt: Lord Endurance stellt die Aufgabe: "Count these thrones and add them too". Das ist unrichtig, denn anstelle einer Addition sollte hier subtrahiert werden.

So lieben wir doch...



...unsere Gegner

Geldverdienen leichtgemacht

Einige Zaubersprüche

,Beginnen wir mit dem **Kleriker**, kann man sich über **'Town Portal'** *(TP)* beliebig in eine der fünf Städte teleportieren lassen. Dies funktioniert vor allem sehr gut in Zusammenhang mit dem Sorcerer-Spruch **'Lloys's Beacon'** *(LB)*. Ist man in einem Dungeon sehr weit vorangekommen und die Party ausgepowert, kann der Sorcerer *LB* mit *Set* casten. Auf diese Weise werden die Koordinaten gespeichert. Daraufhin castet der Cleriker *TP*, so daß man sich gemütlich in den 'Temple' begeben kann, der Heilung wegen. Später kehrt man dann an den alten Ort im Dungeon zurück. Hier spricht der Sorcerer wiederum sein *LB* mit *Return* aus.

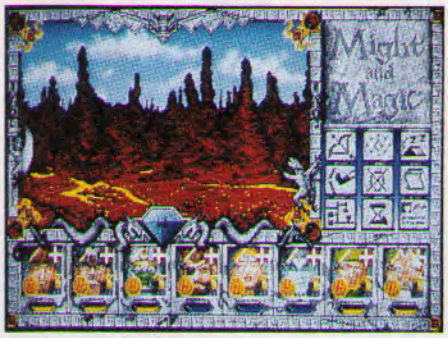
Divine Intervention: Alle Charaktere sind völlig geheilt. Dies ist besonders gut im Kampf gegen harte Brocken *(z.B. Dragon Lord).*

Darüber hinaus sind es vor allem die Heilsprüche *(Cure/Poison, Cure Disease, Cure Paralysis, Stone to Flesh, Raise Dead, Resurrect).*

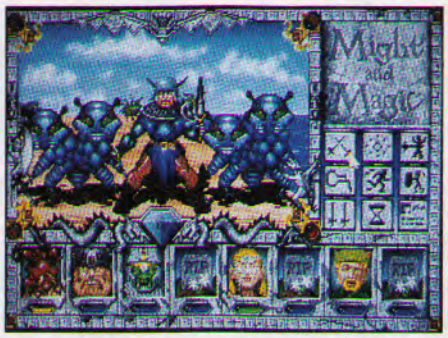
Ein stets nützlicher Spruch für den **Sorcerer** ist **Wizard Eye**, womit in der rechten oberen Bilschirmecke die komplette Karte zum Vorschein kommt. Nur so kann man sich eine Übersicht über einige markante Stellen *(durch Teleport zu erreichen)* verschaffen *(z.B. in Castle Dragontooth).* Für den Spruch **Lloyd's Beacon** schaue man bitte im Text oben nach...

Time Distortion...

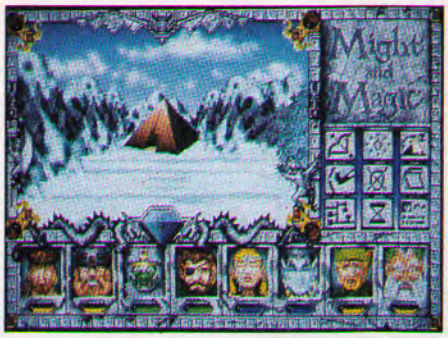
...regelt die Teleportation an einen sicheren Ort. Dieses Phänomen schlägt, wie man sich denken kann, besonders in Kampfsequenzen *(erfolgreich)* zu Buche. Will man unter 'monströser' Gesellschaft rasten - **Super Shelter** macht es machbar. Doch Vorsicht: 'Super Shelter' ist nicht einsetzbar für Kampfsequenzen. Der Siebenmeilen-Stiefel unter den Zauber-



Ob Wüste...



...oder Eis:



Manche Motze mögen's heiß!

sprüchen ist **Etherealize**, denn er bringt die gesamte Party stets einen Schritt weiter, auch wenn ein aufgeblasener Elefant in der Quere steht. Will man die Party in beliebige Richtung oder Weiten schwimmen lassen, ist die Fähigkeit **Swim** erforderlich, kombiniert mit dem Casting **Etherealize** vorausgesetzt, man richtet seinen Blick aufs offene Meer. Die pure Schwimm-Fähigkeit *(Swim, wir erwähnten es schon...)* ermöglicht indes höchstens das Paddeln, ungefähr einen Meter vom Ufer entfernt.

Implosion, so die Bezeichnung für den Non-Plus-Ultra-Angriffsspruch gegen *(wohlgemerkt)* einen Gegner. Für vielzählige Gegenspieler haben die Programmierer die Zauber-Option **Star Burst** eingerichtet.

Auf jeden Fall werden sechs sogenannte 'Hologram-Sequencing-Karten' samt der 'Interspacial-Transport-Box' benötigt. Von den 'Power Orbs' muß man sich gar elf zulegen *(übrigens: wir hatten 31!)*. Will man mit den 'Quatloo Coins' seine Attribute verbessern, führe man seine Mannen zum 'Slithercult Stronghold', wobei man sicherstellen muß, daß sich der *(oder das?)* eigentlich eh recht nutz- oder sinnlose 'Ancient Fizban of Misfortune' nicht im persönlichen Equipment befindet.

Anzeige

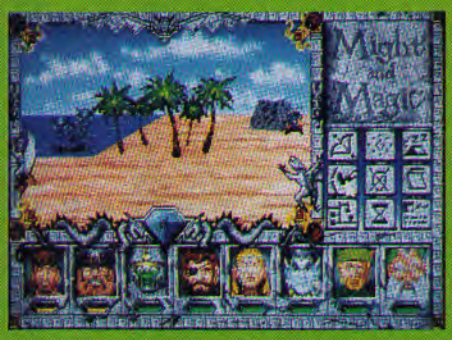
Nähere Erläuterungen

Für den Besuch der Pyramiden benötigt man eine 'Golden Pyramid Card'. Diese Eintrittskarte bekommt man auf der kleinen Insel westlich des 'Castle Bloodreign'. Um die Karte *a.* zu bekommen und *b.* die Pyramiden damit zu öffnen, muß der Stärke *(Might-)*-Wert des jeweiligen Charakters größer als 50 sein.

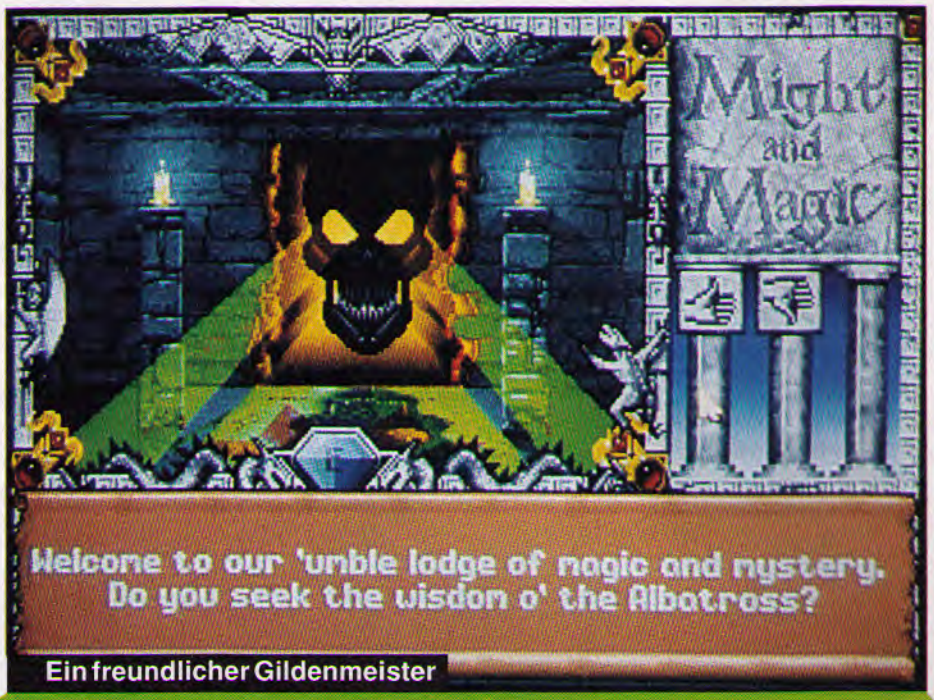
Die Hebel im 'Fortress of Fear' dienen dazu, die Köpfe im 'Central Room' an- oder auszuschalten. Man muß zunächst die Schalter so bewegen, daß nur die vier Eck-Köpfe stehenbleiben. Dann in deren Mitte treten. Alternative: Man begebe sich zu den Koordinaten x=20/y=11, schaue gen Osten und caste 'Teleport' um sechs Stellen. Beide Alternativen führen - nein, nicht nach Rom, vielmehr aber zum 'Mummy King'. Über 'Teleport' oder 'Town Portal' kommt man dann wieder zum Ausgangspunkt.

Will man seine Attribute aufbessern, kann man sich in die 'Arachnoid Cavern' begeben. Die Kristalle werden in dem Moment aufgefrischt, wenn man sich auf den leeren Thron setzt und den Code eingibt.

Kommen wir zu 'Swamp Island': Hier stößt man an verschiedenen Stellen auf sogenannten Quick- oder Treibsand, in welchem die ersten beiden Charaktere ihren Geist aufgeben. Diese Fleckchen also besser umgehen *(drauftreten-neuladen-umgehen)*, damit auf der Karte jene Stellen frei bleiben. So weiß man auch später, wo sich der Treibsand befindet.



Vorsicht: Treibsand!



Ein freundlicher Gildenmeister

Teleporter-Passwörter der Städte

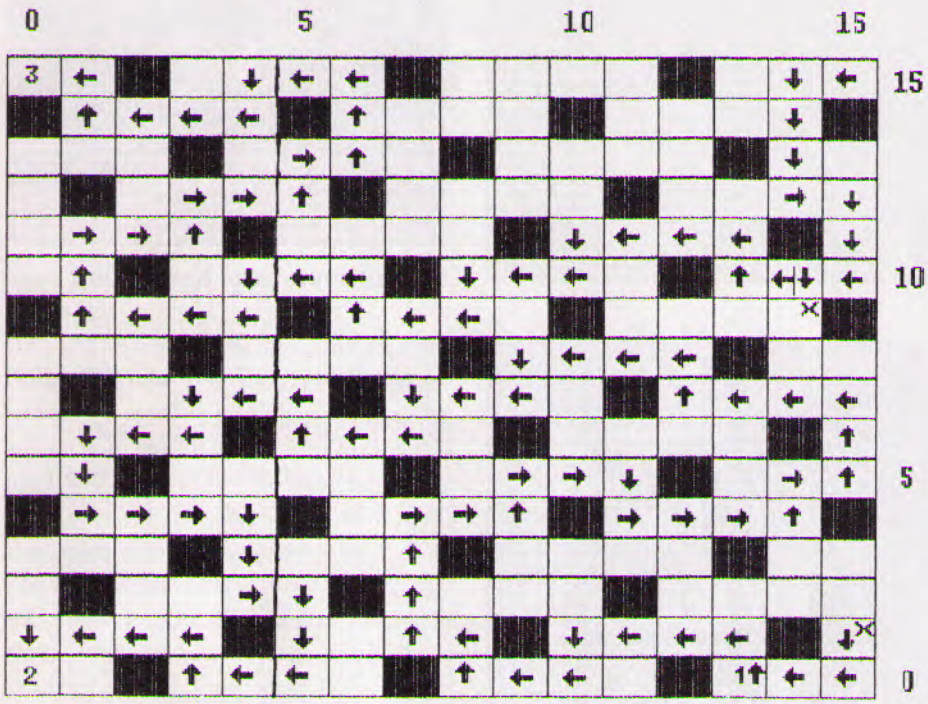
'Fountain Head'	**HOME**
'Baywatch'	**SEADOG**
'Wildabar'	**FREEMAN**
'Swamp Town'	**DOOMED**
'Blistering Heigths'	**REDHOT**

Weitere Teleporter-Passwörter

AIR	Insel nordöstlich *(Sector E-F/1)*
FIRE	'Isle of Fire' *(Sector C-D/2-3)*
EARTH	Insel südöstlich *(Sector E-F/4)*
WATER	'Swamp Island' *(Sector E-F/2-3)*

Anhaltspunkte

Golden Pyramid Card	Insel in Sector A4
Number for Dark Warriors Keep	314
Field Deactivation Code for 'Cathedral of Carnage'	JVC
Lock in 'Cathedral of Carnage'	N W N E S
Key in 'Cathedral of Carnage'	WEEDS
Passwort für die versunkene Insel in der Piranha Bay	YOUTH *(auf dieser Insel befindet sich ein Jungbrunnen, der gealterte Charaktere heilt!)*
Passwort für 'Alpha Engine Sector'	**WARP**
Passwort für 'Central Control Sector'	**CREATORS**
Passwort für 'Beta Engine Sector'	**SUBLEVEL**
Insel südlich von 'Castle Blackwind'	**Tag 0**
Initialisierungs-Code für das Ende	**645 231**



Eine Anmerkung zu dem, was nicht immer Gold ist, auch wenn es mal glänzt: Die trifft auf alle Schätze unter 'Castle Greywind' zu, denn die sind nichts als bösartige Illusion. Warum? Nun, das wird sich schnell zeigen.

'Cathedral of Carnage'

Hier wird der Spieler vor drei Aufgaben gestellt. Bei 'Set the Lock' muß man die Himmelsrichtungen so einstellen, wie es im 'Temple of Moo' an der Wand steht: N, W, N, E, S. 'Solve the Key' erfordert das Kombinieren von Buchstabencodes, wobei die oberen fünf Buchstaben die Kodierung von 'Moose' *(O, M, O, E, S)* darstellen. Die unteren vier *(E, W, S, D)* hingegen müssen analog übersetzt und der dritte Buchstabe durch den ersten ersetzt werden *(Doppel-'O' in 'Moose', Doppel-'E' in... 'Weeds')*. Kommen wir zur

Anzeige

Castle	Dungeon	Chest
Whiteshield	JOABARY	SMELLO
Bloodreign	OGRE	NORTIC
Dragontooth	20000	11
Greywind	CIRCLE	Tag 50
Blackwind	TEN	Tag 60

Ein gut bestückter Kramladen

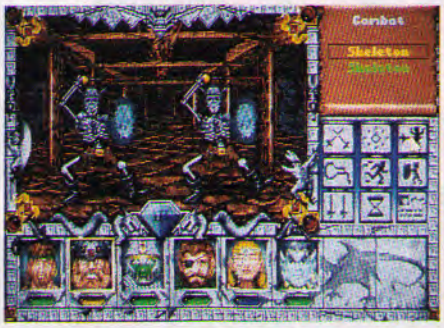
Citylife in MM3: Heiler, Krämer, guter Rat

letzten Aufgabe *(Drink the Cup)*. Hört sich einfach an, was? Dennoch ist auch hier Vorsicht geboten. Am besten nimmt einer der Charaktere alle Tränke zu sich und läßt sich vom Kleriker nach jedem Becher wieder zum Leben erwecken.

Elf Orbs für die Wiedervereinigung

Man suche sich einen der drei Könige *(Good: Whiteshield, Neutral: Bloodreign, Evil: Dragontooth)* aus und vermache ihm elf 'Power Orbs', damit sich die gespaltene Macht der drei wieder vereinigt. Die jeweiligen anderen Schlösser werden zerstört, sobald einer in den Besitz von elf Orbs gerät. Es ist daher ratsam, zunächst alle Castles zu 'leeren', um so an die zuhauf verfügbaren Gegenstände, die Moneten und alle Erfahrungspunkte *(EP)* plus sämtliche Artefakte aller Castles zu gelangen, und erst dann den elften Orb abzuliefern. Jeder Orb verhilft jedem Charakter zu einer Million *(!)* Erfahrungspunkte. Pro Artefakt gibt es für jeden Charakter weitere 100.000 EPs. Beachtlich? Beachtlich!

Ein Wünschbrunnen



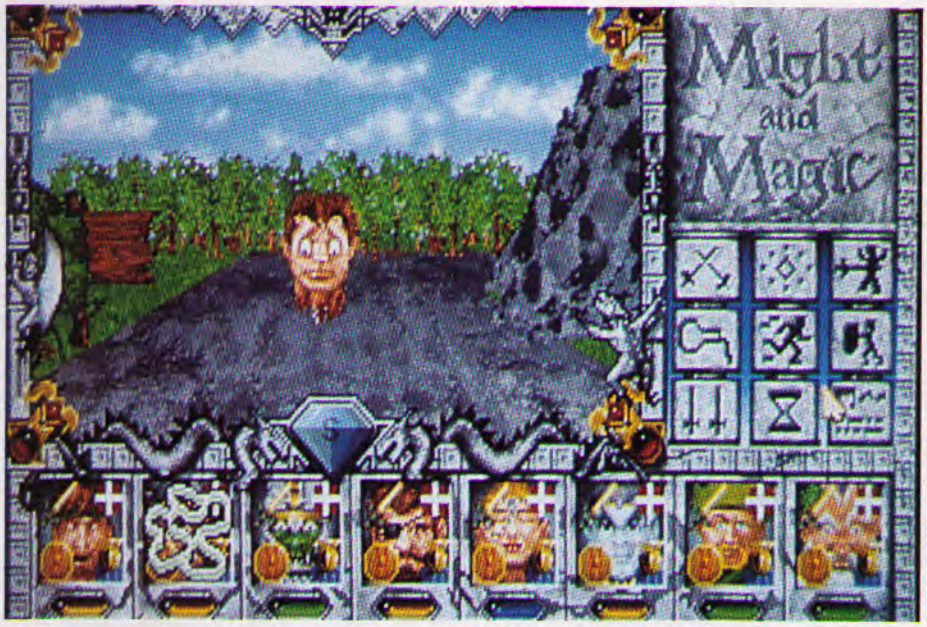
Schlagkräftige Klappergestelle

In 'Castle Greywind' muß man sich am Tage 50, im 'Castle Blackwind' am Tage 60 auf die Throne setzen. Dadurch wird das Vermögen - wenn man möchte - um ein Vielfaches aufgebessert, denn das funktioniert an *jedem* Tage 50/60. Alles klar? Und was bitteschön ist mit den 'Precious Pearls of Youth and Beauty'?

Nun, jene müssen den Piraten überreicht werden, welche sich nordöstlich von der 'Isle of Fire' aufhalten. Was? Man hat mehrere Pearls? Dann wiederum empfiehlt es sich, wenige Meter vor dem Piratenlager den Spruch 'Lloyd's Beacon' in Verbindung mit 'Set' zu casten, da die Piraten nur eine Perle annehmen und man danach nach 'Swamp Town' teleportiert wird. Im Anschluß kehrt man für jede Perle mittels 'Lloyd's Beacon' und 'Return' zurück.

'In Love'

Südlich der Insel, dort, wo 'Castle Blackwind' liegt, stößt man auf eine Art Atlantis, welches ausschließlich am Tage 0 erscheint. Dort kann man eine 'Shell of Serenity' finden, welche man der Sirene überreicht. Diese Sirene trifft man wiederum auf diesem Atlantis-Verschnitt in der südwestlichsten Ecke der Karte. Bei ihr gelangt man in einen merkwürdigen Zustand: 'In Love'. In diesem Zustand sollte man nun zur Prinzessin nordwestlich von 'Swamp Town' gehen, sich genau



Endlich hält er mal den Mund

Passwörter für 'Halls of Insanity'

Password for Eyes of Eternity	**BLINK**
Password for Blink of Destruction	**TEARS**
Password for Well of Tears	**EYES**

Passwörter für 'Slithercult Stronghold'

The missing Brother	**EPSILON**
Number for 'Arachnoid Cavern'	**20301**

Jedem Einhorn sein eigenes Horn

zehnmal in jenem Zustand präsentieren, bis die Gnädigste das Horn des Einhorns im Orc Meadow herausrückt. Das Horn ist wohlgemerkt nicht zum Einsacken bestimmt, nein, ganz im Gegenteil. Man bringe es brav dem Einhorn zurück.

Im 'Tomb of Terror'

...auf 'Swamp Island' stehen gegen Ende vier Throne. Setzt sich ein 'Ultimate Warrior' *(solch einer sollte es schon sein!)* auf diesselben, so steigt dieser Charakter einige Stufen nach oben. Wie wird man ein 'Ultimate Warrior'? Nun, man begebe sich in das 'Maze from Hell' auf eben erwähnter Insel, welche übrigens auch das letzte Dungeon sein sollte, welches die Party zu bezwingen hat, denn... die Minotauren sind sehr starke Gegner. Erst jetzt sollte man seine Charaktere auf die Throne im 'Tomb of Terror' setzen, da die Attributwerte nach einer Minotauren-Begegnung erfahrungsgemäß sehr niedrig *(in der Regel unter 10)* anzusiedeln sind.

Unterhalb von 'Castle Blackwind'

Wir betrachten die Karte zum Dungeon unterhalb von 'Castle Blackwind'. Drei Statuen müssen besucht werden, die hier auf der Karte mit *1, 2* und *3* gekennzeichnet sind. Man folge zunächst den Pfeilen: An Koordinate *14/10* geht man erst nach Süden und wird von Stelle *x (14/9)* nach Stelle *x (15/1)* teleportiert. Von hieraus bitte den Pfeilen folgen. Nach *Statue 2* begibt man sich auf ein leeres Feld, von welchem aus man nach *15/1* teleportiert wird. Wenn man sich hier einmal dreht, befindet man sich wieder am Anfang.

Und wir folgen wieder den Pfeilen... Bei Koordinate *14/10* geht es weiter gen Westen, und... den Pfeilen folgen. Von der *Statue 3* aus geht man - wie schon von *Statue 2* - zurück, um aus dem Dungeon herauszukommen. Auf zu 'Blackwind', das Ende nahet... ❐

Ralf Kleinfeld/mats.

Foto: Michael Anton

Bevor man sich an die Lösung der insgesamt 15 Geheimnisse macht, muß man die der Spielpackung beiliegenden Materialien unbedingt gründlich lesen. Die Briefe und die Kathedralenchronik enthalten sehr viele wichtige Hinweise, ohne die das Spiel nicht zu lösen ist. Da der größte Teil dieser Hinweise den Kopierschutz darstellt, werde ich mich in meiner Lösungsbeschreibung an einigen Stellen auf die Kathedralenchronik beziehen, ohne genau die Lösung zu schreiben.

"CRYPT-A-MANIA"

Da das Spiel äußerst umfangreich ist, werde ich in meiner Beschreibung lediglich die für die Lösung der Geheimnisse notwendigen Schritte beschreiben. Für jedes gelöste Geheimnis erhält man 25 Punkte, also insgesamt 375. In der von mir gespielten Amiga-Version gab es an einer Stelle nur 15 statt 25 Punkte.

Um überhaupt Geheimnisse lösen zu können, benötigt man Hinweise auf diese. Dazu sind im Spiel an drei verschiedenen Stellen drei Schriftstücke versteckt, die jeweils auf fünf Geheimnisse Hinweise geben.

Lösungsweg

Zu Beginn des Spieles erscheint meine alte Freundin Dani, mit der man dann in der Kathedrale eingeschlossen wird. Man folgt ihrem Rat, nach Osten zu gehen, die Nische zu untersuchen, das Bündel zu nehmen und zu lesen. Die Absätze eins bis fünf des Pergamentes enthalten Hinweise auf die ersten fünf Geheimnisse.

Geheimnisse ohne Ende

1. Geheimnis

Ich begebe mich zunächst in die *Sakristei*, wo ich das Glas der Vitrine zerstöre und das äußerst nützliche Lexikon mitnehme. Man kann nur jeweils eines dieser Bücher bei sich tragen. Will man ein anderes Buch lesen, muß das erste abgestellt werden.

Am Ostportal untersuche ich den Opferstock und finde eine Kerze und ein Talglicht. Da ich im Spiel in den dunklen Geheimgängen Lichtquellen benötige, gehe ich zum *Westportal* und entzünde das Ewige Licht mit der Kerze. Wenn die Kerze später mal ausgeht, kann ich sie immer wieder am Ewigen Licht neu entzünden.

Nun begebe ich mich an das *Ende der Ostbalustrade*. Über die morschen Treppenstufen springt man einfach hinüber. Nun untersuche ich die Säulen und die Kapitelle und entdecke einen Drehmechanismus. Ich drehe am Kapitell, und ein Geheimgang nach Norden öffnet sich. *In der Steinfratze* untersuche ich die Löcher und lese die Tafel: V.M. 1. Juni 1434. In der Kathedralenchronik auf Seite 58 finde ich den ganzen Namen des Baumeisters. Ich suche im Lexikon unter seinem Nachnamen und erfahre, daß er verborgene Geheimfächer angelegt hat. Also öffne ich die Tafel, untersuche den Hohlraum, nehme den roten Edelstein und das Schriftstück und untersuche beides.

Aus dem Schriftstück erfahre ich, daß zur Zeit des Sonnenuntergangs ein roter Lichtstrahl den bösen Dämon erweckt und ein weißer Lichtstrahl diesen vernichtet. Ich lege nun den Edelstein nacheinander in beide Löcher. Er wirkt wie eine Lupe und ich schaue in den Mittelpunkt des großen Rosettenfensters. Mit dem Edelstein begebe ich mich nun auf den *Balkon der Hauptempore*. Hier untersuche ich die Treppe, das Holz und die Astlöcher. Den gefundenen Knopf drücke ich, woraufhin sich ein weiterer Geheimgang öffnet. Nun gehe ich bis ganz nach oben in die *Nabe* des Rosettenfensters. Ich untersuche das Glasmosaik und finde einen Rubin, der mit seinem roten Licht den Dämon erweckt hat. An die Stelle des Rubins lege ich nun den weißen Edelstein in das Loch. Die Steinfratze wird zerstört, und das erste Geheimnis ist gelöst.

Der Trick mit der Kerze

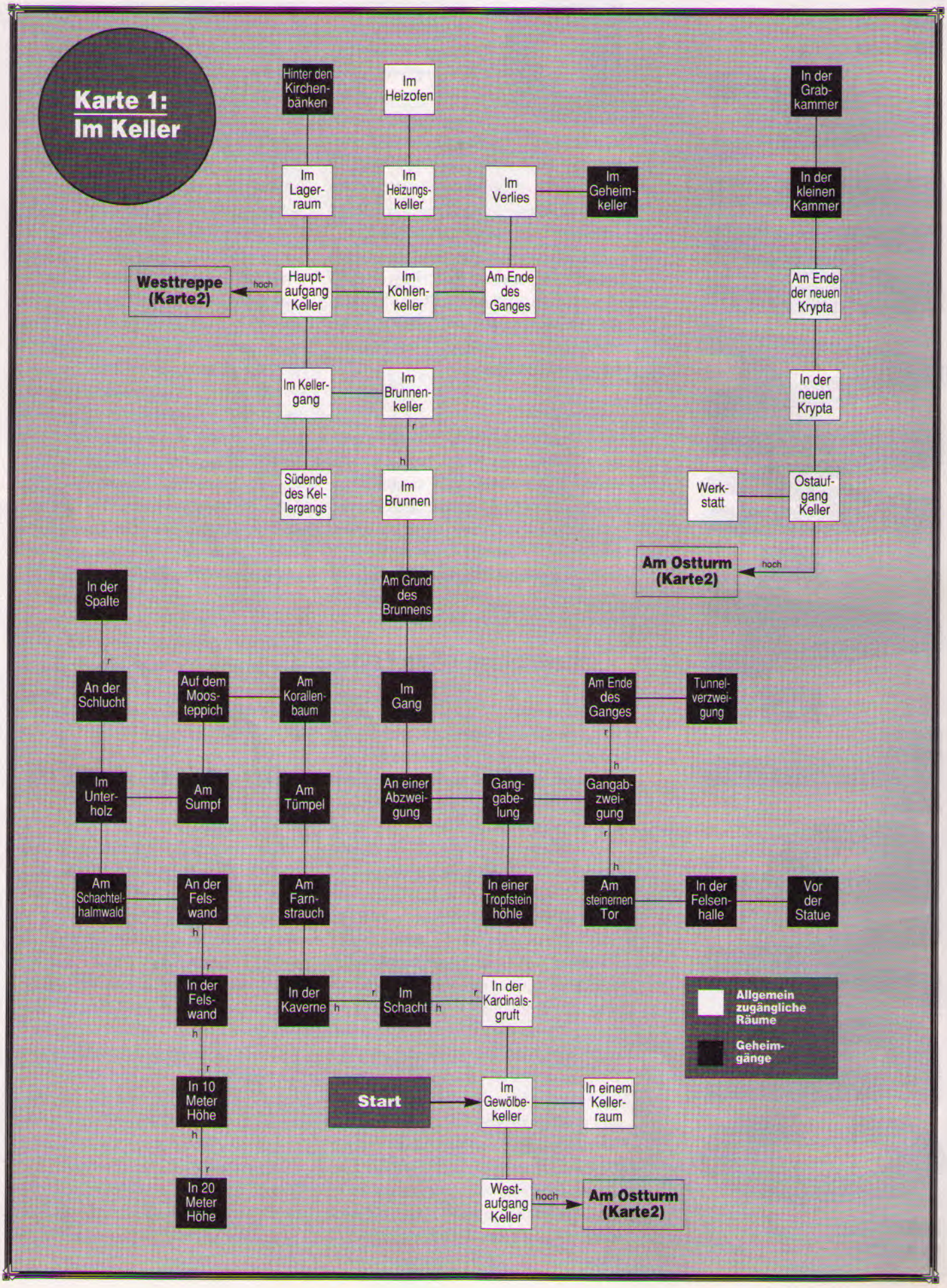
2. Geheimnis

Das Pergament enthält einen Hinweis auf das Weihwasserbecken, das sich *Am Ostportal* befindet. Ich untersuche es und die Schale, die sich bewegen läßt. Man muß es schaffen, daß sich die Schale mit Wasser füllt und durch den Druck ein geheimer Mechanismus ausgelöst wird. Es gibt aber zwei Probleme:

Erstens: Das Wasser tröpfelt nur in die Schale.

Zweitens: Die Schale hat ein Überlaufloch, so daß das Wasser immer wieder abfließt.

Mit Hilfe der Kerze, die man in die Schale legt, ist das Loch verstopft. Um den Fluß des Wassers zu beschleunigen, gehe ich vom *Ostturm* aus in den Keller.


Karte 1:
Im Keller
Hinter den Kirchenbänken
Im Heizofen
In der Grabkammer
Im Lagerraum
Im Heizungskeller
Im Verlies
Im Geheimkeller
In der kleinen Kammer
Westtreppe (Karte2)
hoch
Hauptaufgang Keller
Im Kohlenkeller
Am Ende des Ganges
Am Ende der neuen Krypta
Im Kellergang
Im Brunnenkeller
In der neuen Krypta
r
h
Südende des Kellergangs
Im Brunnen
Werkstatt
Ostaufgang Keller
Am Ostturm (Karte2)
hoch
In der Spalte
Am Grund des Brunnens
r
An der Schlucht
Auf dem Moosteppich
Am Korallenbaum
Im Gang
Am Ende des Ganges
Tunnelverzweigung
r
h
Im Unterholz
Am Sumpf
Am Tümpel
An einer Abzweigung
Ganggabelung
Gangabzweigung
r
h
Am Schachtelhalmwald
An der Felswand
Am Farnstrauch
In einer Tropfsteinhöhle
Am steinernen Tor
In der Felsenhalle
Vor der Statue
h
r
In der Felswand
In der Kaverne
r
h
Im Schacht
r
h
In der Kardinalsgruft
Allgemein zugängliche Räume
Geheimgänge
h
r
In 10 Meter Höhe
Start
Im Gewölbekeller
In einem Kellerraum
h
r
In 20 Meter Höhe
Westaufgang Keller
hoch
Am Ostturm (Karte2)

In der *Werkstatt* finde ich als weitere Lichtquelle eine Petroleumfunzel. Aus dem Schrank nehme ich den Schraubenschlüssel und die Kette. Da meine Kerze ja zur Zeit im Weihwasserbecken liegt, entzünde ich die Funzel am Ewigen Licht.

Am *Ende der neuen Krypta* untersuche ich die Wasserleitung, die defekt ist, und die ich mit Hilfe des Talglichts flicke. Jetzt ist der Wasserdruck wieder normal, und der geheime Mechanismus wird ausgelöst: Die Wand vor mir verschwindet.

In der kleinen Kammer untersuche ich die Basreliefs und finde einen Hinweis auf Kathaura. Dani und das Lexikon geben mir die Information, daß es sich um einen Grabwächter handelt, dessen Geist darauf wartet, jedes Lebewesen, das Licht bei sich trägt, zu vernichten. Ich bitte nun Dani, zum Weihwasserbecken zu gehen ("Dani, geh zum Weihwasserbecken"). Ich warte, bis sie dort ankommt und automatisch die Kerze aus der Schale nimmt. Die Wand im Süden senkt sich wieder, woraufhin sich die Wand im Norden hebt und den Zugang zur *Grabkammer* freilegt. Hier untersuche ich den Sarkophag, lösche die Funzel, öffne den Sarkophag und finde die Mumie von Kathaura. Beim Versuch, sie zu nehmen, zerfällt diese zu Staub. Das zweite Geheimnis ist eigentlich gelöst, bis auf den Rückweg.

Dies ist sehr einfach: ich klettere in den Sarkophag, schließe den Deckel, warte und werde automatisch in *die neue Krypta* befördert.

Die acht Säulen

3. Geheimnis

Zur Lösung des dritten Geheimnisses muß ein in einer der acht Säulen versteckter Geheimgang gefunden werden. Um diesen zu finden, untersuche ich alle acht Säulen und die jeweiligen Standbilder nacheinander und notiere mir die Namen der Männer auf den Bildern, sowie die Jahresangaben. Jeder Mann trägt einen Gegenstand bei sich, den ich an mich nehme. Um alle acht nehmen zu können, gebe ich meine anderen Dinge, mit Ausnahme der Funzel, Dani zur Aufbewahrung. Nachdem ich alle Säulen untersucht habe, trage ich einen Stab, ein Schlüsselchen, einen Spaten, ein Kästchen, einen Hammer, ein Zepter, ein Büchlein und ein Schwert. Um herauszufinden, welche Säule den Geheimgang enthält, sortiere ich die acht Namen in der Reihenfolge der Geburtsjahre. Wenn ich jetzt den jeweils ersten Buchstaben der Vornamen nacheinander lese, erhalte ich den Namen JAKOBIUS. Also ist Säule vier *unter der Ostempore* die gesuchte Säule. Um herauszufinden, wie ich die Säule öffnen kann, sortiere ich die Namen der acht Männer, nach dem Lebensalter, in der Reihenfolge von jung nach alt. Wenn ich jetzt die Anfangsbuchstaben der Nachnamen lese, erhalte ich das Wort DREHFUSS. Ich drehe nun also am Fuß von Huisemann (Säule vier) und gelange über eine Wendeltreppe in *eine kleine Kammer*.

Um von hier weiterzukommen, müssen jetzt die acht Gegenstände logisch eingesetzt werden.

Die verschlossene Tür läßt sich mit Hilfe des Zepters öffnen. In der *zweiten Kammer* versperrt ein Fallgitter den weiteren Weg. Ich untersuche hier aber zunächst die Wände und die Mauernische und finde ein Buch, in dem ich etwas über Magiersteine finde. Um die richtige Buchseite zu finden, untersuche ich das Büchlein und die Gravur, die mir die Zahl 203 offenbart. Also lese ich im Buch die Seite 203. Ich erfahre, daß der gefährlichste der Magiersteine, der "Affenstein", durch vier tödliche Mechanismen geschützt ist, und daß er nur mit den Werkzeugen von acht heiligen Männern neutralisiert werden kann. Ich öffne nun das Fallgitter und stütze es mit dem Stab, damit es sich nicht wieder schließt. *Im Tunnel* versperrt ein Tau den weiteren Weg, das ich mit dem Schwert zerstöre.

In der *dritten Kammer* finde ich einen Steinblock, auf dem sich der Abdruck eines Hammers befindet. Ich lege also den Hammer in den Abdruck und gelange in die *vierte Kammer*, in der sich der gefährliche "Affenstein" befindet. Ich öffne das Kästchen mit dem Schlüsselchen, nehme den Stein mit dem Spaten und lege ihn in das Kästchen, das ich dann wieder verschließe. Die Gefahr des "Affensteins" ist gebannt, und das dritte Geheimnis ist gelöst.

Das gefälschte Gemälde

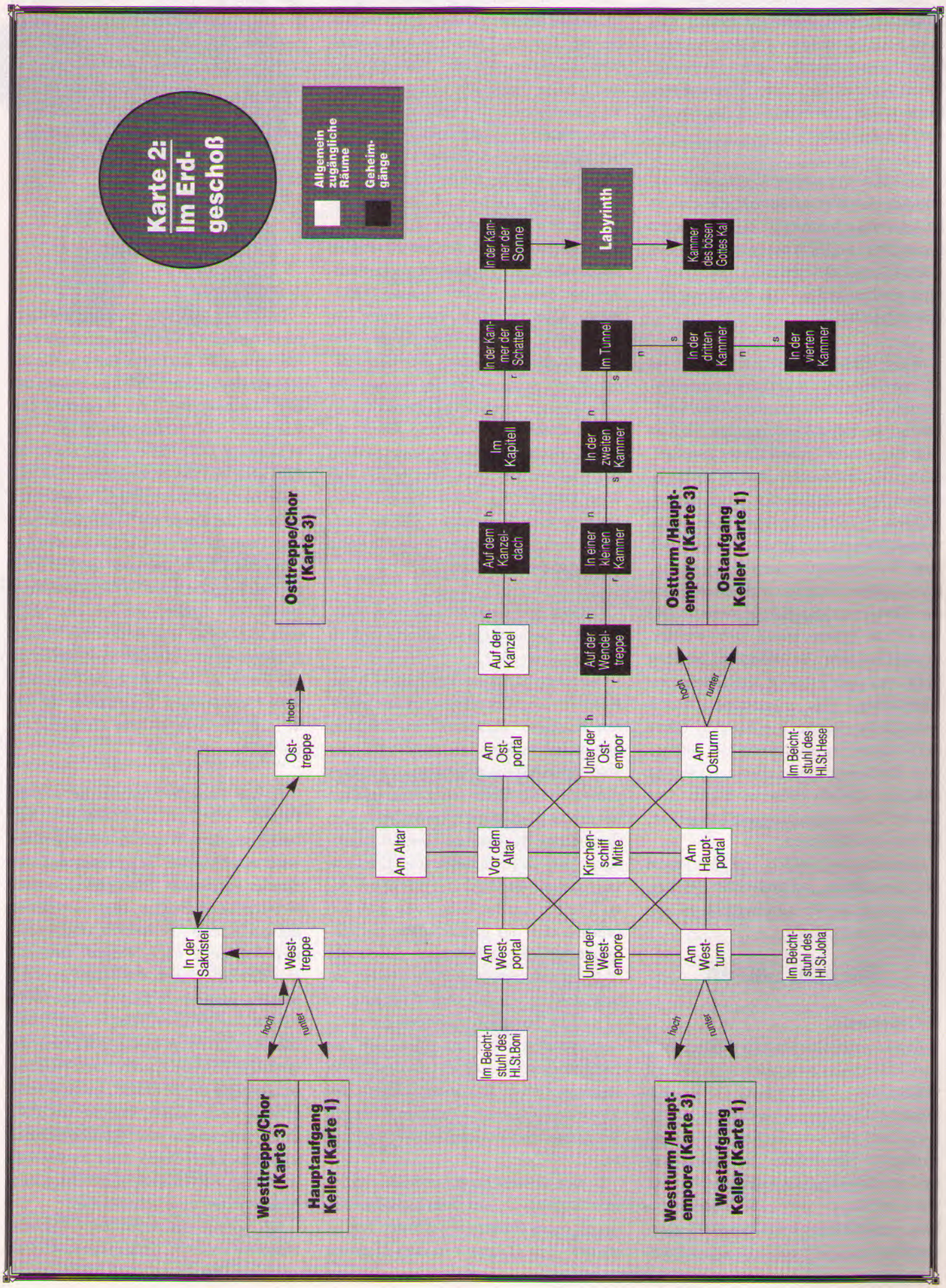
4. Geheimnis

Zunächst gilt es herauszufinden, welches der 12 Kardinalsgemälde eine Fälschung ist. Ich betrachte jeweils die 6 Portraits auf der *Ostempore* und auf der *Westempore*. Das Gemälde des Kardinals von Klausenburg muß die Fälschung sein, da er 1432 starb, im Bild aber vor der Kathedrale steht, die aber erst 1437 fertiggestellt wurde. Ich nehme die Kerze als Lichtquelle und von Dani die Kette, die ich ihr vor Lösung des 3. Geheimnisses gegeben habe und begebe mich in die *Kardinalsgruft*. Hier untersuche ich die Särge und die Decke und finde eine Winde. Ich klettere nun auf den Sarg, befestige die Kette an der Winde und am Sarg von Klausenburg und drehe an der Winde. Im Sarg ist ein Geheimgang nach unten versteckt.

In der Kaverne untersuche ich die Fäden, die ich auf keinen Fall berühren darf. Wenn man sie berührt, wird ein Monster freigesetzt, das den Spieler vernichtet. Also gehe ich nach Norden, untersuche die Gewächse, gehe wieder nach Norden, untersuche den Ast, gehe nach Westen, untersuche die Eidechsen, das Moos und das Muster, gehe nach Süden, untersuche die Wasserpfützen, das Gehölz und die Oberfläche, gehe nach Westen, untersuche das Holz, gehe nach Norden, untersuche die Schlucht, gehe wieder zurück nach Süden, krieche nach Süden, untersuche die Korallenbäume und gehe nach Osten. Hier *an der Felswand* finde ich eine Ritterrüstung, eine Muskete und eine Schriftrolle.

Ich nehme die Schriftrolle und die Muskete an mich, in der sich noch Pul-

DIE KATHEDRALE



ver befindet. Jetzt klettere ich zweimal an der Felswand nach oben, bis ich mich *in 10 Metern Höhe* befinde. Hier untersuche ich die Risse und finde einen Spalt, in den ich das Pulver aus der Muskete und die Schriftrolle lege. Ich entzünde die Schriftrolle mit der Kerze und werfe die Muskete nach unten. Sie berührt die Fäden und läßt das Monster erscheinen. Bevor meine Dynamitladung explodiert, klettere ich schnell nach oben *in 20 Meter Höhe*. Die Explosion sprengt Felsbrocken ab, die das Monster unter sich begraben. Damit ist das vierte Geheimnis gelöst. Ich kehre auf dem gleichen Weg in die Kathedrale zurück.

Wortspiele & Zeitsprünge

5. Geheimnis

Um das fünfte Geheimnis zu lösen, muß der richtige Beichtstuhl gefunden werden, in dessen Holz die Namen von Schreckensgöttern geritzt worden waren. Im Beichtstuhl des Heiligen St. Hesekiels untersuche ich den Sitz, das Fach, wische die Staubschicht weg und finde den Teil eines Blattes, das ich lese. Auf dem Blatt stehen untereinander die Worte EHE, IUS, Leerzeile, LUKAS. Die Seitenzahl lautet 157.

Ich begebe mich in die *Neue Krypta* und untersuche den Sarg des Priesters, der mit dieser Geschichte zu tun hatte (in der der Spielpackung beiliegenden Chronik auf Seite 50). Ich öffne den betreffenden Sarg, untersuche das Holzbein und finde ein Testament, auf dessen Seite 157 ich lese ("lies Testament Seite 157). Hier finde ich untereinander die Buchstaben ZI, BONIFAT, UND ANDREAS, UND. Nun verbinde ich diese Worte mit denen auf dem Blatt und erhalte den Text: ZIEHE BONIFATIUS UND ANDREAS UND LUKAS. Nun begebe ich mich wieder in den Beichtstuhl des Heiligen St. Hesekiels, untersuche die Heiligenfigürchen und gebe den Befehl, so wie oben erwähnt, ein. Jetzt muß ich nur noch die Namen zerstören und habe somit das fünfte Geheimnis gelöst.

Nun gilt es ein neues Pergament zu finden. In einer Vision erhalte ich die Zahl 200. Also begebe ich mich in das *Kirchenschiff/Mitte*, untersuche die Gebetbänke und die Sitzbänke, klappe Sitz 200 auf und nehme das neue Pergament an mich. Dieses lese ich Abschnitt für Abschnitt. Es enthält Hinweise auf die Geheimnisse sechs bis zehn. Inzwischen bin ich vom Jahre 1992 in das Jahr 1881 versetzt worden, und Dani hat sich in den Butler Jasper verwandelt.

Niggurath & Glockenklang

6. Geheimnis

Die einzigen Hinweise, die ich habe, sind der Name eines Dämons "Schab Niggurath" und die Tatsache, daß ein sehr tiefer Ton schreckliche Auswirkungen haben soll. Der Hinweis auf einen dunklen Ort im Westen der Kathedrale führt mich ans *Südende des Kellergangs*, wo ich die Mauersteine, die Felsquader und die Furchen untersuche. Den Felsquader kann ich mit Hilfe des Schraubenschlüssels bewegen. Den freigelegten Hohlraum untersuche ich und finde Kratzer und einen Zettel, auf dem die Worte 'Großer Anton' stehen. Seite 55 der Chronik hilft jetzt weiter. Ich mache mich auf den Weg in den Glockenturm.

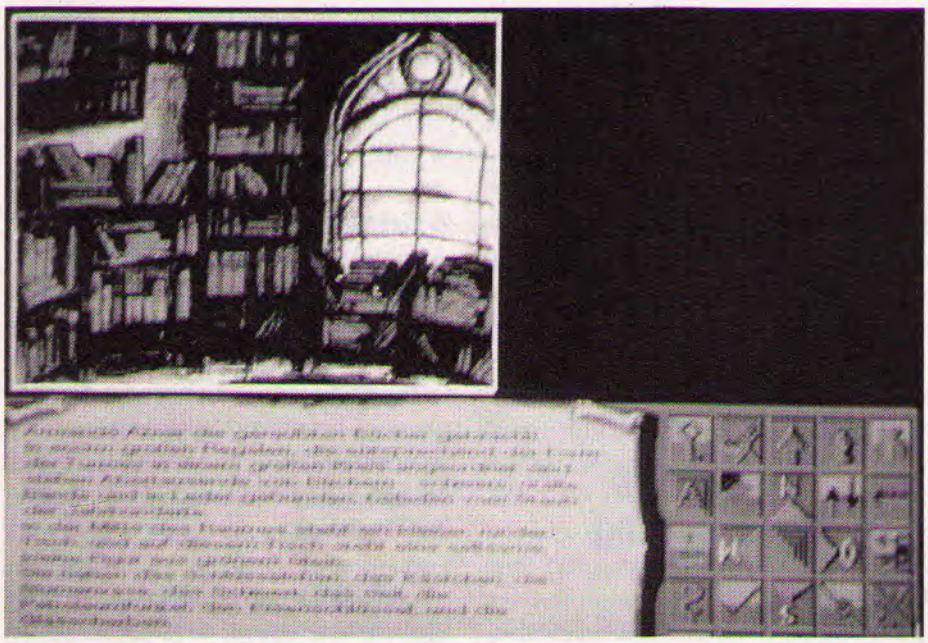
Auf der Stiege, zerstöre ich das Kästchen mit dem Schraubenschlüssel und nehme den Eisenschlüssel an mich. Im *Glockenturm* schließe ich die Tür mit diesem Schlüssel hinter mir ab. Auf der Westseite steht ein Sofa, in dessen Ritzen ich ein Monokel finde, das später noch wichtig ist. Ich schiebe nun das Sofa nach Osten (dies muß unter Umständen zweimal versucht werden!). Jetzt klettere ich in das *Geläut* (rauf), untersuche das Seil und löse es. Leider fällt das Seil herunter. Dann klettere ich hinauf in die *Große Glocke* und löse den Bolzen der Glocke mit dem Schraubenschlüssel. Der Klöppel fällt herunter und bleibt im Fußboden stecken. Da das Sofa unter mir steht, kann ich problemlos nach unten zurückkehren. Jetzt kann ich das Seil an mich nehmen und den Glockenturm verlassen. Das sechste Geheimnis ist gelöst.

Das Kapitell

7. Geheimnis

Im siebten Geheimnis gilt es den Ort ausfindig zu machen, in dem ein Kind, eine schreckliche Mißgeburt, begraben wurde. Der Hinweis in Absatz zwei des Pergaments und das Studieren der Chronik auf Seite 34 geben mir weitere Tips. Der Hinweis auf ein hebräisches Buch läßt mich *in der Sakristei* beginnen.

Ich lege das Lexikon ab und nehme die Bibel, die ich auf der Seite aufschlage, die mit der Jahreszahl des Unglücks identisch ist (siehe Chronik Seite 34). Die Bibelseite gibt die entscheidende Hilfe für den Weg ins Kreuzgewölbe. Ich entzünde zunächst die Petroleumfunzel am Ewigen Licht und begebe mich *auf die Kanzel*. Ich nehme die Plüschkordel, untersuche das Lesepult auf der Kanzel und lege die Bibel auf die Buchablage. Nun untersuche ich das Kanzeldach und die Umrandungen. An der entdeckten Schlaufe befestige ich die Kordel. Jetzt untersuche ich die Malerei und die Jahreszahl. Ich schlage die Bibel auf der dieser Jahreszahl entsprechenden Seite auf. Ein Mechanismus wird in Gang gesetzt, der das Kanzeldach in die Höhe bewegt. Durch das Schließen der Bibel wird der Mechanismus gestoppt. Um nach oben zu gelangen, klettere ich mit Hilfe der Kordel auf das Dach (rauf), rufe Jasper und bitte ihn, die Bibel auf der entsprechenden Seite aufzuschlagen. Ich warte zweimal und befinde mich hoch oben in der Kathedrale vor einem Löwenkopf. Ich ziehe am Horn und kann nach oben ins *Kapitell* gehen. Hier befindet sich ein 14-zeiliges Gedicht auf der Steintafel. Dieses Gedicht ist die Lösung, den richtigen Weg durch das nun folgende Labyrinth zu finden. In jedem der nun folgenden Räume muß man die Durchgänge untersuchen. Jede Zeile des Gedichtes hilft, einen Raum weiter zu gelangen.



In dieser Kathedrale gibt es viel zu erforschen...

Zeile 1:
An der Decke der *Kammer der Schatten* steht das Wort SCHATTEN, also ist der Ausgang THAL der richtige. Schattental = Tod.

Zeile 2:
In der *Kammer der Sonne* nehme ich den Ausgang UNTERGANG. Abendrot = Sonnenuntergang.

Zeile 3:
In der *Kammer des Himmels* nehme ich den Ausgang FEUER. Stern = Himmelsfeuer.

Zeile 4:
In der *Kammer des Teufels* nehme ich den Ausgang WERCK. Böse Saat = Teufelswerk.

Zeile 5:
In der *Kammer der Nacht* nehme ich den Ausgang VOGEL. Uhl (Eule) = Nachtvogel.

Zeile 6:
In der *Dämonenkammer* nehme ich den Weg LIED. Schauerlich' Gesang = Dämonenlied.

Zeile 7:
In der *Hexenkammer* nehme ich den Weg KULTH. Das Werk der bösen Weiber = Hexenkult.

Zeile 8:
In der *Kammer des Bocks* gehe ich in die Richtung BERG. Hexenberg = Bocksberg.

Zeile 9:
In der *Kammer des Vulkans* nehme ich den Weg SCHLOTH. Mund der Erde = Vulkanschlot.

Zeile 10:
In der *Höllenkammer* folge ich dem Weg HUNDT. Thier aus Teufelsbund = Höllenhund.

Zeile 11:
In der *Pestkammer* nehme ich den Weg GERUCH. Gestank, Krankheit und Noth = Pestgeruch.

Zeile 12:
In der *Kammer des Schicksals* folge ich dem Weg SCHLAG. Todt = Schicksalsschlag.

Zeile 13:
In der *Kammer des Morgens* nehme ich den Weg ROT. Sonnenaufgang = Morgenrot.

Zeile 14:
In der *Satanskammer* nehme ich den Weg GEBURT. Böse That der Unheilsnacht = Satansgeburt.

Jetzt befinde ich mich in der *Kammer des bösen Gottes Kal.* Hier untersuche ich den Stern und die Wiege, in der eine verweste Kinderleiche liegt. Ich untersuche die Stirn und verschiebe die Wiege vom Stern, womit das siebte Geheimnis gelöst ist. Ich nehme nun den gleichen Weg zurück, bitte schließlich Jasper, die Bibel zu schließen und kehre so in die Kathedrale zurück.

Brennende Bücher

8. Geheimnis

Im achten Geheimnis geht es darum, die Geheimbibliothek zu finden und zu zerstören. Um Hinweise zu bekommen begebe ich mich in die *Sakristei.* Ich nehme das Buch 'Aberglaube' und lese das Kapitel vier, dann untersuche ich das Buch 'Kirchenlieder' (es hat 427 Seiten) und lese anschließend das sechste Kapitel des Buches 'Geheimschriften'.

Ich erhalte den Hinweis, daß durch Drehen eines Buches und Betrachten bei rotem Licht eine Geheimschrift lesbar wird. Ich nehme das Buch Kirchenlieder mit und gehe zum *Altar,* wo ich die rote Blumenvase mitnehme. Jetzt hole ich die Kerze, entzünde sie am Ewigen Licht und lege sie in die Blumenvase. Jetzt begebe ich mich in irgendeinen Beichtstuhl und drehe die Kirchenlieder um. Ich untersuche sie, und dank des roten Lichts hat sich das Buch 'Kirchenlieder' in das Buch 'Geheimbibliothek' verwandelt. Ich lese jetzt nacheinander alle sechs Kapitel.

Jetzt gehe ich zur *Ostbalustrade* untersuche das Bild und drücke auf den Kacheln die 4, 2 und 7 (die Seitenzahlen des Buches). Jetzt kann ich nach Süden in die *Geheimbibliothek* gehen. Die kleine Gottesfigur aus Aspisjade gilt es zu vernichten. Ich kehre in die *Sakristei* zurück und lese im Lexikon über Aspisjade nach, wo ich einen Hinweis auf die Sekte SHANKIRA finde. Bevor ich in die Geheimbibliothek zurückkehre nehme ich die Glasscherben mit.

In der *Geheimbibliothek* untersuche ich die Regale. Ich nehme Buch eins und lese es. Es enthält ein Register der ersten 1000 Bücher. Ich suche in diesem Buch nach SHANKIRA und erhalte einen Hinweis auf das Buch 399. Ich lege Buch eins ab, nehme Buch 399 und lese es. Ich erhalte das nächste Stichwort: XENG. Da es sich um eine Sage handelt, nehme ich das Buch

2001, das das Register der Bände 2001 bis 3000 enthält, und suche nach XENG. Nun lese ich Buch 2756, das mir ein neues Stichwort liefert: PHOGOS, der Feuergott.

Informationen über Gottheiten befinden sich in den Bänden 1001 bis 2000. Also nehme ich das Buch 1001 (Register) und suche nach PHOGOS. In Buch 1903 finde ich das nächste Stichwort: UJADHARA, eine Zeremonie der Sektenmitglieder. Also schaue ich in Buch 3001 nach UJADHARA und erhalte den Hinweis, daß die PHOGOS-Figur durch das Berühren mit einem Gegenstand aus Glas vernichtet werden kann. Ich berühre also die Figur mit den Glasscherben, verlasse die Bibliothek, entzünde die Kerze am Ewigen Licht, kehre in die Bibliothek zurück und entzünde diese mit der Kerze. Ich verlasse die Bibliothek nach Norden und habe das achte Geheimnis gelöst.

Mit viel Rauch sind Sie dabei!

9. Geheimnis

Im neunten Geheimnis geht es darum, die Spur eines verschwundenen Großinquisitors aufzunehmen. Die Chronik gibt mir auf Seite 27 den Hinweis, in den vorderen südwestlichen Kellerräumen zu suchen.

Bevor ich mich aber in den Keller begebe, gehe ich zum Glockenturm hinauf. Mit Hilfe des Eisenschlüssels läßt sich die Tür zur *Küsterkammer*, öffnen. Ich untersuche den Schrank und nehme den Weihrauchschwenker heraus. Nun untersuche ich ihn, öffne den Deckel, untersuche diesen und nehme den Weihrauch an mich. Jetzt muß ich nur noch den Weihrauch in den Schwenker legen, und das Gerät funktioniert wieder.

Ich begebe mich in den *Gewölbekeller* und untersuche das Tonnengewölbe, das Stützwerk, die Risse und den Dreck. Ich finde einen Papyrus, den ich lese und der von einem tödlichen Mechanismus berichtet. Mit Hilfe dieses Mechanismus' kann man Durchgänge in Sekundenschnelle mit schweren Felsquadern verschließen. Man benötigt feinen, trockenen Sand. Ich untersuche den Boden und finde ein Sandhäufchen. Hier entzünde ich den Weihrauch mit der Kerze, nehme den Sand (zweimal), untersuche die Löchlein und nehme erneut Sand (zweimal). Die Wand hebt sich ein wenig. Da der hinter dieser Wand lebendig eingemauerte Mensch gegen Rauch allergisch ist, werfe ich den Weihrauchschwenker in den Spalt. Das neunte Geheimnis ist gelöst.

...and back to the past...

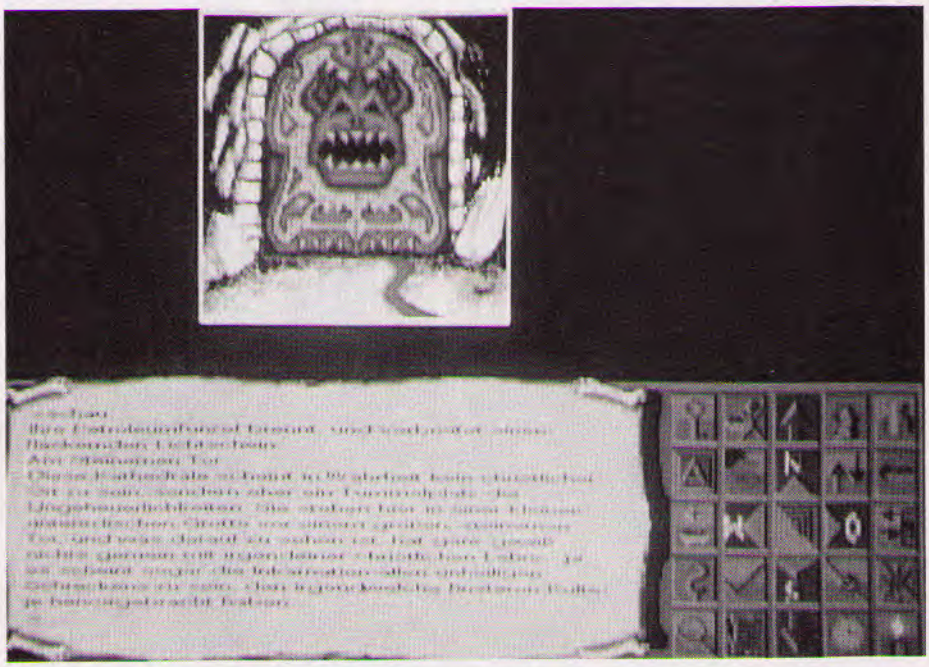
10. Geheimnis

Im zehnten Geheimnis geht es um einen steinernen Löwen, der aus Afrika mitgebracht wurde. Die Chronik auf Seite 48 gibt mir den Namen der Person, die in Afrika war. Ich erhalte dort auch den Hinweis auf ein großes Gemälde im *Chor*.

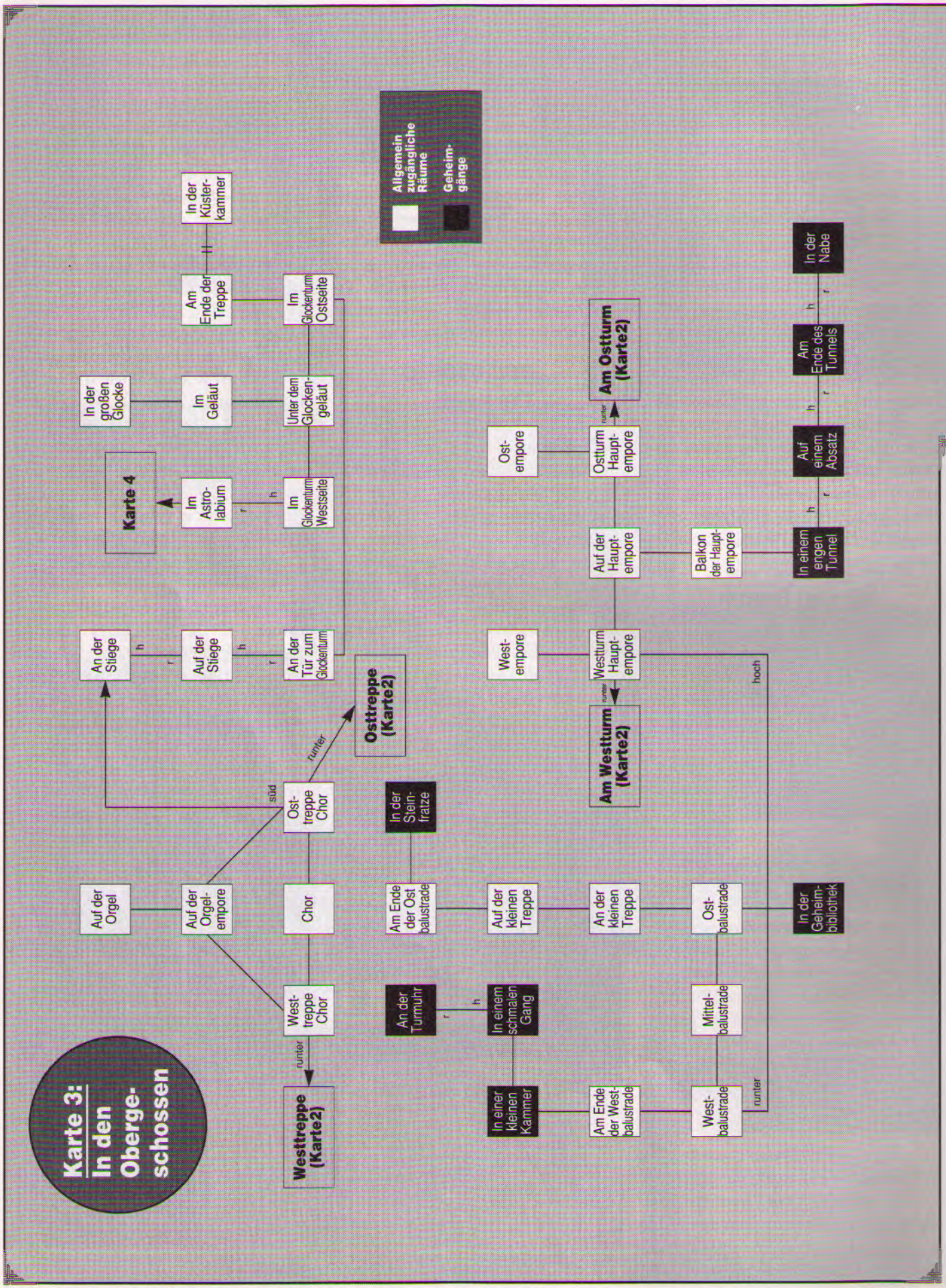
Ich begebe mich dorthin, untersuche das Gemälde und die Arche Noah wobei ich einen Löwen entdecke, der eine Krone trägt.

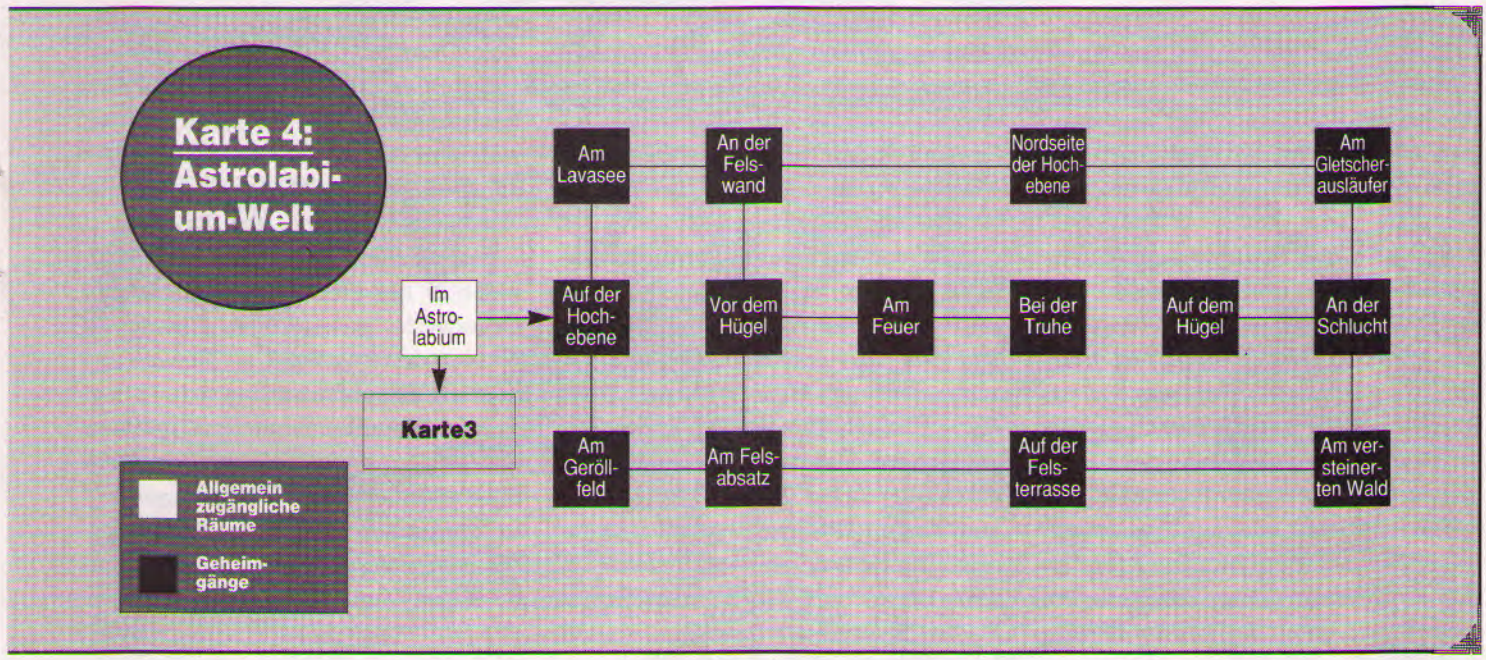
Im Lexikon befindet sich auch ein Eintrag zum "steinernen Löwen", der mir einen Hinweis auf ein Büffelleder gibt. Da das Gemälde für mich allein zu schwer ist, rufe ich Jasper und bitte ihn, mir zu helfen ("Jasper, hilf mir das Gemälde zu nehmen"). Die Rückseite offenbart, daß es sich bei dem Gemälde um das Büffelleder handelt. Ich untersuche die Hieroglyphen und nehme das Leder an mich. Da ich die Hieroglyphen selbst nicht lesen kann und es an diesem Ort zu gefährlich ist, Jasper zu fragen, bitte ich Jasper mir zu folgen. Ich gehe mit ihm in den *Glockenturm Ostseite* und frage ihn nach den Hieroglyphen. Ich bitte Jasper, sie zu übersetzen. Ich erhalte wichtige Informationen über den steinernen Löwen, wo ich ihn finden und wie ich ihn vernichten kann.

Ich begebe mich in den *Heizungskeller* untersuche den Heizofen, in dem sich der Kerkerschlüssel befindet, mit dem ich die Gittertür zum *Verlies* öffnen kann. Hier untersuche ich die Ziegelsteine und die Bilder auf ihnen. Ich erinnere mich an das Gemälde und drücke den Löwen und die Krone. Es öffnet sich die Geheimtür zum *Geheimkeller*. Im Käfig sitzt der steinerne Löwe, der aber sehr scharfe Kanten besitzt. Da man den Löwen aber nicht mit Blut in Berührung bringen darf, öffne ich den Käfig und wickele den Löwen im Leder ein. Jetzt kann ich den Löwen nehmen, eile an einen heiligen Ort,



...und viele bemerkenswerte Dinge zu entdecken!


Karte 3: In den Obergeschossen
Allgemein zugängliche Räume
Geheimgänge
Westtreppe (Karte2)
runter
Westtreppe Chor
Chor
Auf der Orgelempore
Auf der Orgel
Ost-treppe Chor
süd
runter
Osttreppe (Karte2)
An der Stiege
h
r
Auf der Stiege
h
r
An der Tür zum Glockenturm
Karte 4
Im Astro-labium
r
h
Im Glockenturm Westseite
Unter dem Glocken-geläut
Im Glockenturm Ostseite
In der großen Glocke
Im Geläut
Am Ende der Treppe
In der Küster-kammer
In der Geheim-bibliothek
Ost-balustrade
Mittel-balustrade
West-balustrade
runter
hoch
Am Ende der West-balustrade
In einer kleinen Kammer
An der Turmuhr
r
h
In einem schmalen Gang
Am Ende der Ost balustrade
In der Stein-fratze
Auf der kleinen Treppe
An der kleinen Treppe
West-empore
Westturm Haupt-empore
runter
Am Westturm (Karte2)
Ost-empore
Ostturm Haupt-empore
runter
Am Ostturm (Karte2)
Auf der Haupt-empore
Balkon der Haupt-empore
In einem engen Tunnel
h
r
Auf einem Absatz
h
r
Am Ende des Tunnels
h
r
In der Nabe



den *Altar,* und werfe den Löwen auf den Boden. Somit ist das zehnte Geheimnis gelöst.Jetzt benötige ich ein neues Pergament für die letzten fünf Geheimnisse. In einer Vision erscheint mir die Zahl 113. Ich begebe mich auf die *Orgel,* schraube Pfeife 113 ab, gehe auf die *Orgelempore,* nehme das Pergament und lese alle fünf Absätze.

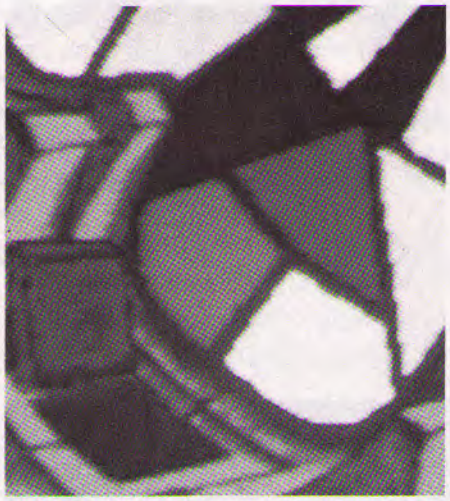
Ich werde nun in das Jahr 1437 versetzt. Jasper ist verschwunden. An seine Stelle ist der Laienbruder Daniel getreten.

Die Unruh im Geläut

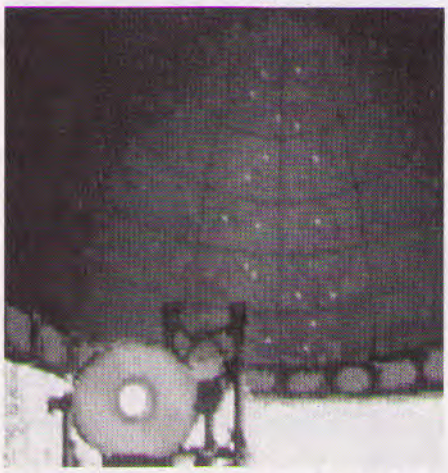
11. Geheimnis

Das elfte Rätsel hängt mit dem berüchtigten Moro zusammen und gibt mir den Hinweis auf einen Geheimgang am Ende der Westbalustrade. Informationen über Moro erhält man im Lexikon. Ich gehe zunächst in die *Sakristei* und hole die Gesangsbücher. Nun gehe ich zum *Ende der Westbalustrade,* lege die Gesangsbücher ab, klettere auf sie und öffne die Falltür.

In der Holztür, die sich *in einer kleinen Kammer* befindet, steckt ein Dietrich, der aber stark verrostet ist. Ich nehme den Dietrich und begebe mich



▲ **Dieser Weg führt einen weiter.**



Auch hier kommt man mit der richtigen Idee voran.

zum *Westportal,* wo ich den Dietrich im Öl des Ewigen Lichts ölen kann. Jetzt kehre ich zur Holztür zurück und öffne diese mit dem Dietrich.

An der Turmuhr untersuche ich den Mechanismus, die Zahnräder, die Mechanik, die Antriebsstangen, die Metallstange, den Mauerspalt, die Unruh und das Gefäß. Über dem gläsernen Gefäß schwebt ein Schlegel, der das Gefäß zu zerstören droht. Im Gefäß befindet sich eine Flüssigkeit, die Pestbazillen enthält (siehe Moro).

An den Schlegel kann ich aber nicht gelangen, da die Metallstange ausgehängt ist. Ein Blick durch den Mauerspalt zeigt mir, daß die Metallstange auf der anderen Seite *im Geläut* des Glockenturms ausgehängt wurde.

Also verlasse ich diesen Ort, schließe die Tür mit dem Dietrich hinter mir ab und begebe mich in das *Geläut.* Hier hänge ich die Metallstange an den Haken, kehre zur *Turmuhr* zurück, klettere auf die Metallstange und nehme den Schlegel. Damit ist die Gefahr der Zerstörung des Gefäßes gebannt, und das elfte Geheimnis ist gelöst.

12. Geheimnis

Das zwölfte Geheimnis verbirgt sich im Brunnen. Bevor ich in den *Brunnenkeller* gehe, nehme ich die Petroleumfunzel und die angezündete Ker-

ze mit. Ich befestige das Seil aus dem Glockengeläut am Gestell, entzünde die Funzel mit der Kerze und lösche die Kerze. Ich nehme ein Steinchen und werfe es in den Brunnen. Jetzt kann ich in den Brunnen klettern.

Am Grund des Brunnens untersuche ich die Mauer und verbreitere den Spalt, so daß ich nach Süden weitergehen kann. Ich gehe zweimal nach Süden bis zu einer *Abzweigung*. Da das Rinnsal hier nach Osten fließt, gehe ich auch nach Osten weiter. An der *Ganggabelung* spüre ich einen Luftzug. Da ich nicht möchte, daß meine Lichtquelle verlöscht, gehe ich nach Osten. An der *Gangabzweigung* gehe ich zunächst nach unten, wo ich *am steinernen Tor* das Relief eines Monstrums finde. Im Maul befindet sich ein Mechanismus, den ich aber noch nicht auslösen darf. Zuerst muß ich zweimal nach oben gehen.

Am Ende des Ganges untersuche ich den Schacht, klettere hinein, entzünde die Kerze an der Funzel und lege die Funzel hier ab. Nun kehre ich zum *steinernen Tor* zurück, klettere ins Maul und drücke den Knopf.

In der Felsenhalle befindet sich das Standbild des Monsters. Sobald das Wasser des Rinnsals den Sockel überschwemmt, wird das Monster zum Leben erweckt. Ich untersuche die Steinplatten, gehe nach Osten, untersuche den Wassergraben und die Senke, gehe nach Süden, untersuche den Wassergraben und den Fleck. Im Wasser befindet sich ein Wesen. Ich warte, bis es sich von meinem Standpunkt entfernt, schwimme dann unter Wasser und verschiebe die Metallplatte. Der Sog des Wassers ergreift mich und schleudert mich in einen Tunnel. Es ist der Schacht, in dem ich die Funzel abgelegt habe, also nehme ich die Funzel und kann von der *Tunnelverzweigung* zum *Grund des Brunnens* zurückkehren. Als ich am Seil hinaufklettern will, wird dieses von einer unsichtbaren Macht ein Stück hochgezogen, so daß ich nicht hinaufklettern kann. Ich verschließe nun den Mauerspalt mit Steinen und schließe die Ritzen mit Lehm. Jetzt muß ich dreimal warten, bis das Wasser so hoch gestiegen ist, daß ich das Seil erreichen kann. Ich kann jetzt hinaufklettern, womit das zwölfte Geheimnis gelöst ist.

Dämonengesang

13. Geheimnis

Das dreizehnte Geheimnis dreht sich um die Kirchenorgel. Also begebe ich mich auf die *Orgelempore*. Hier untersuche ich die Kirchenorgel, die Register und die Zugriegel. Es fällt mir auf, daß es einen Zugriegel mehr als Register gibt. Um herauszufinden an welchem der insgesamt 96 Zugriegel ich ziehen muß, schaue ich in die Chronik auf Seite 59.

Der Erbauer der Orgel Karl Thalhammer hat eine Anzahl kirchlicher Orgelwerke geschrieben. Diese Zahl gibt mir den Zugriegel, an dem ich ziehe. Ein Geheimfach öffnet sich, in dem sich das Notenbuch mit den Orgelwerken Thalhammers befindet. Ein Werk fällt besonders auf: "Dämonengesang" ist das einzige Stück, das in Dur geschrieben wurde. Ich öffne im Notenbuch den Dämonengesang und versuche, das Stück zu spielen. Zunächst muß ich aber die Antworten auf zwei musikalische Fragen eingeben:

1) Sechzehnteltriolen bestehen aus 3 Noten, und 2) der Bindebogen heißt auch Ligatur. Nun versuche ich erneut, den Dämonengesang zu spielen, die Orgel gibt aber keinen Ton von sich. Seite 55 in der Chronik gibt mir den Hinweis, im Keller das Gebläse zu überprüfen. Ich zünde mal wieder meine Kerze an und begebe mich in den *Lagerraum*. Da ich hier nur alte Kirchenbänke finde, rufe ich Daniel und bitte ihn, mir zu helfen, die Bänke zu schleppen.

Hinter den Kirchenbänken finde ich die Maschine, die ich untersuche. Ich rufe Daniel herbei, bitte ihn, die Pedale zu betätigen ("Daniel trete Pedale"), eile auf die *Orgelempore* öffne im Notenbuch Dämonengesang und spiele das Stück. Der Drache, der sich hoch oben auf der Orgel befunden hatte, fällt herunter und das Geheimnis der Orgel ist gelöst.

Quadrant 141

14. Geheimnis

Im vierzehnten Geheimnis geht es um das geheimnisvolle Astrolabium und ein Buch, das dort in der Schublade versteckt sein soll. Ich begebe mich also in das *Astrolabiumy*, untersuche das Gestell, den Reflektor und die Lin-

Die letzte Vision: Es geht ins 15. Jahrhundert.

senfassung und lege die Kerze in den Kerzenhalter und das Monokel in die Linsenfassung. Nun öffne ich die Schublade und nehme das Buch "Die Geheimwelten" heraus. Im Absatz 4 des Pergaments befand sich auch noch der Hinweis, auf Seite 208 zu lesen, was ich umgehend tue ("lies die Geheimwelten auf Seite 208"). Ich finde einen Hinweis auf den Himmelsquadranten 141. Nun richte ich den Lichtpunkt auf den Quadranten 141 und werde in eine Felsen- und Gletscherlandschaft befördert.

Auf der Hochebene untersuche ich zunächst das seltsame Wesen (einen Dämonengott, den es zu zerstören gilt) und warte eine Weile. Es schlagen ständig Blitze nacheinander im Südwesten, Norden und Osten ein. Zwischen den Blitzen sind immer drei Züge ohne Blitzeinschlag möglich.

Man muß beim Umherlaufen also ständig aufpassen, nicht von den Blitzen getroffen zu werden. Ich warte, bis der Blitz im Norden einschlägt und gehe dann direkt nach Norden und dreimal nach Osten (eventuell warten, bis der Blitz im Osten eingeschlagen hat). *Am Gletscherausläufer* untersuche ich den Felsen und nehme den Eiskristall. Nun gehe ich zweimal nach Süden und einmal nach Westen (Blitz beachten!).

Auf der Felsterrasse untersuche ich den Baum, Hohlraum, Ast und nehme den Schädel.

Nun gehe ich zweimal vorsichtig nach Westen und untersuche *am Geröllfeld* das Geröll. Als ich versuche die Geröllbrocken zu nehmen, entdecke ich einen Stoffetzen, den ich nehme. Dank des Fetzens und des Schädels bin ich nun verkleidet genug, vor dem Hügel entlangzugehen. Ich gehe nach Osten, warte, bis der Blitz im Norden einschlägt und gehe dann zweimal nach Norden. *An der Felswand* nehme ich den Brocken, in den die Blitze einschlagen und gehe sofort zweimal nach Osten, einmal nach Süden und dann nach Westen *Auf dem Hügel* stehe ich direkt an dem gewaltigen Hinterteil des Dämonengottes. Ich lege jetzt den Brocken an das Hinterteil und verschwinde umgehend nach Osten.

Der Blitz trifft nun den Gott und betäubt ihn, so daß ich jetzt vorsichtig nach Süden, zweimal nach Westen, nach Norden und zweimal nach Osten gehen kann. *Bei der Truhe* öffne ich diese. Sie ist offensichtlich leer, ich greife dennoch hinein, finde einen Stern, den ich zerstören muß, um das vorletzte Geheimnis zu lösen. Ich werde jetzt automatisch in das *Astrolabium* zurückbefördert.

Stalagtit & Mauer

15. Geheimnis

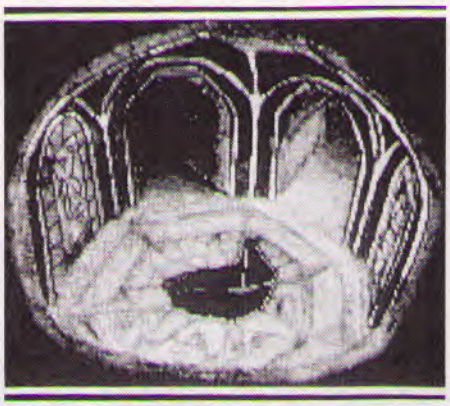
Im letzten Geheimnis gilt es herauszufinden, welches der drei Portraits in der Sakristei eine Fälschung ist. An jedem Portrait befinden sich die Jahreszahlen der Bischöfe.

Ich begebe mich also in die *Sakristei* und untersuche die drei Gemälde. Auf dem Bild von TREBLOS fällt mir auf, daß der Buchtitel der Bibel, die er bei sich trägt, rückwärts geschrieben ist. Also lese ich seinen Namen rückwärts und erhalte SOLBERT, über den ich in der Chronik auf den Seiten 48 und 62 Informationen finde. Ich untersuche auf dem Gemälde den Altar, die Figürchen und das Jesuskreuz und begebe mich sofort zum *Altar*.

Auch hier befinden sich die Figürchen wie auf dem Gemälde. Ich errechne nach den Daten auf dem Gemälde das Lebensalter TREBLOS und bewege Figürchen Nummer 60. Bevor ich den Geheimgang betrete, nehme ich noch die brennende Kerze mit.

In der Zisterne entdecke ich ein leeres Wasserbecken, ein Bassin, beide durch eine schmale Mauer getrennt, über der ein Stalaktit hängt, sowie einen überfluteten Tunnel. Der Stalaktit droht, die Mauer zu zerstören.

Ich lege nun die Kerze ab, springe ins Wasser und tauche nach Norden in den Tunnel. Nach einiger Wartezeit



Am Ende des Labyrinths...

Hierher gelangt man über das Astrolabium.

entdecke ich eine Horde Ratten, die nur durch das Wasser von der Kathedrale getrennt waren. Ich schwimme in die Zisterne zurück. Leider hatte die AMIGA Version hier einen Programmfehler: meine Kerze war ausgegangen, obwohl ich sie abgelegt hatte und ich konnte das Spiel nicht fortsetzen. Also erspart man sich das Schwimmen in den Tunnel hinein! Ich untersuche nun die Mauer und die Steine, nehme den Basaltstein und lege ihn zur Verstärkung auf das Mäuerchen. Nun kann der Stalaktit die Mauer nicht mehr zerstören, die Ratten sind gefangen und ich habe das letzte Geheimnis gelöst.

Das Endspiel

Ich begebe mich auf die *Westbalustrade* und warte bis Sonntag gegen 18 Uhr. Ich klettere dann auf die Gesangbücher und verstecke mich in der *kleinen Kammer* bis halb zwölf. Nun erlebe ich automatisch die Schlußsequenz und erhalte die Lösung für die bisher noch unklaren Dinge.

Wolfgang Fröde

"Es muß nicht immer Kaviar sein." – Getreu diesem Motto nun etwas Abwechslung im Speiseplan dieses Heftes: Statt stilvoll servierten Komplettlösungen gibt es auf den folgenden Seiten Fast Food in Form knackig kurzer Tips und Tricks zu verschiedenen Spielen auf verschiedenen Systemen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Black Gold

Kohle kann man nicht nur mit Kohle machen, sondern auch durch Spekulationen im Großhandel. Da die Preise für die einzelnen Artikel von Runde zu Runde stark schwanken, kann man duch günstigen Einkauf und teuren Verkauf recht schnell und risikolos an goldenes Gold kommen. Schienen, Pferde, Schlitten, Loren und Dynamit werfen keinen Gewinn ab, die anderen Produkte aber schon, wenn zu folgenden Circa-Preisen eingekauft wird:

Füllmaterial: 20 DM
Arbeitsgeräte: 30 DM
Ausbau Holz: 90 DM
Ausbau Stahl: 390 DM
Bohrgestänge: 75 DM

Floyd & Total

Die etwas rüdere Methode auf dem Amiga geht über ein Modul, hier sind die magischen Adressen für Spieler 1 *C51D2B* und *C51931*, für Spieler 2 *C51935* und *C51D2F*, dort ist jeweils *FF*einzutragen.

Steffen Haaf

Speedball 2

Ein kleiner Patch auf dem Amiga: Man starte das Spiel normal und wählt im Einspieler-Modus entweder *League* oder *Cup*.

Sobald man im Spiel ist, speichert man ab, beendet das Spiel, und startet einen Diskettenmonitor. Dort schaut man sich für den Liga-Modus den Block 0, für den Cup-Modus Block 22 der Diskette an. Dort sollte man zwölfmal eine Zeichenkette finden, die aus 9 *Ds* besteht und die Fähigkeiten der Spieler darstellen. Diese *Ds* ändert man in *FFhex* um und speichert den Block ab. Wenn man das Spiel nun von der geänderten Diskette lädt, haben alle Spieler in allen Fähigkeiten den Wert 255.

Damit läßt sich prima leben, und wenn die Werte mal wegen Verletzungen wieder sinken, wiederholt man das Spiel ganz einfach von vorne.

Tobias Klausmann

Turtles II

Freie Levelanwahl auf dem NES gefällig? Im Titelbild das Joypad fünfmal nach unten, dann sechsmal nach rechts und dann *B, A* und *Start* drücken, danach kann man nach der Wahl seines Turtles mit dem Steuerkreuz die Level 1 bis 10 anwählen.

Patrick Vieler

Golvellius

Wenn man im letzten Level *Mee Green* und *Mee Purple* dabei hat, hat man beim Endgegner unbegrenzt Leben.

Dennis Hoffman

Quartet

Wenn man auf dem Master System zwölfmal *Pause* und anschließend Joypad unten und die Knöpfe 1 und 2 gleichzeitig drückt, kann man in einem geheimen Menü die Level frei anwählen.

Dennis Hoffmann

Switchblade II

Ein verstecktes Spiel im Spiel erreicht man, wenn man im Titelbild *CHROME* eintippt. Die Paßwörter für diesen kostenlosen Geschicklichkeitstest lauten:

Klaus Vill

```
Level  1: START  Level  2: TRUTH
Level  3: JELLY  Level  4: STORY
Level  5: CLOUD  Level  6: MOUSE
Level  7: HUMAN  Level  8: FLOOR
Level  9: PAPER  Level 10: EARTH
Level 11: SPACE  Level 12: GENAM
Level 13: APPLE  Level 14: JUICE
Level 15: CHESS  Level 16: WORLD
Level 17: AUDIO  Level 18: LOGIC
Level 19: TITLE  Level 20: VENUS
```

Bundesliga Manager Pro

Ein kleiner Trick, der insbesondere bei der MS-DOS-Version funktioniert: Man geht zur Bank und klickt in dem Bild so oft wie möglich auf das kleine Schild neben der blauen Tür. Jeder Klick erhöht unser Konto um 100.000 DM.

Florian Ehm

Vigilante

Wenn man auf dem Amiga in der Highscore-Liste *Green Crystal* eingibt, kann man sich mit der Taste *F1* mehr Leben gönnen, mit *F8* kommt man ein Level weiter.

Claudio Costatino

Devious Designs

Hier sind die ersten fünfzehn Levelcodes:

PPFBGWNL
NNMMYPBB
GIWBONRL
IYRAGNOA
YLFELNTI
NNSPFBWF
TNWLFEEG
YTMGFEIA
YYRNMNBE
OIEIEIFL
YTWZFYPE
IOFTAOGP
YLFYYASE

Stefan Renner

Terminator II

Ein Modulpoke für den Amiga: An der Adresse *80B4* steht die Energie von T800 und John. Allerdings sollte man die beiden Werte nicht über jeweils *30hex* setzen.

Michael Labicki

Aber man kann sich auch ohne Modul das Leben etwas leichter machen. Dazu geht man einfach in den Pausenmodus und drückt nacheinander die Funktionstasten F1 bis F10. Nach Druck auf den Feuerknopf geht das Spiel wie gewohnt weiter, allerdings kann man den aktuellen Level jetzt mit *Esc* verlassen.

Sven Sulzbach

The Oath

Sobald das Menü erscheint, gebe man *NUHTAERB* ein, wähle einen Menüpunkt, etwa *Highscores*, und verlasse das Untermenü wieder. Jetzt sollte das Hauptmenü um die Option *Cheat* bereichert sein, die einem das Leben wesentlich erleichtert.

C.P. Schardt

Hollywood Poker Pro

Das Geld des Spielers steht an Adresse *60187*, das des Mädels bei *60183*. Setzt man letztere Stelle per Modul mehrmals auf 0, ist das Spiel sehr schnell gewonnen.

Michael Labicki

Atomic

Bei Zeitmangel sollte man sich per Modul mal die Speicherstelle *45307* vornehmen!

Michael Labicki

Warzone

Und noch zwei Modul-Adressen für den Amiga: Spieler 1 sollte bei *015D65*, Spieler 2 bei *015D83* das erste Byte auf *FFhex* setzen.

Daffy

Alien Breed

Wenn man in Level 2 nicht gleich in den Reaktorraum geht, sondern nur soweit, bis sich die Musik ändert und danach wieder ein Stück zurück, so ist das gesamte Deck leer von Aliens.

Peter Goldau

Centurion

Ein kleiner Tip, wie sich das Pferderennen fast immer gewinnen läßt: Zunächst kauft man sich einen *Medium Chariot*. Im Menü *Bets* wählt man *Bet the Limit* an und geht dann zum Rennen. Dort fährt man nun ganz einfach an den rechten Rand des Bildschirms, hält die Cursortaste nach oben gedrückt und schaut zu, wie man gewinnt.

Hubert Seiwert

Steigenberger Hotelmanager

Hier ein paar Tips, wie man das schnelle Geld machen kann:

Zuerst sollte man einen Kredit über 200.000 DM aufnehmen. Jetzt kauft man sich die billigste Pension und stellt einen Koch und ein Zimmermädchen ein. Dann besorgt man sich von dem Makler alle Extras für diese Kategorie. Beim Hotelservice nimmt man alles außer der Apotheke und dem Arzt.

Das Hotel muß nicht immer zu 100% ausgebucht sein, denn man kann mit 93% mehr Geld verdienen, als wenn das Hotel voll belegt ist. Darauf sollte man seine Preise abstimmen. Das Geschäft floriert immer zwischen Dezember und Februar, sowie Juli und August. In diesen Monaten sollte man am meisten Geld verlangen. Die Flaute ist in den Monaten September und Oktober.

Man sollte immer so viel Geld verdienen, bis man etwa 200 bis 500.000 DM über dem Kaufpreis eines Hotels der nächsten Kategorie liegt, denn man bekommt für sein altes Hotel noch so viel Geld, daß man sich in der neuen Kategorie davon die Extras leisten kann.

Die Ausstattung der Zimmer sollte man selber ausprobieren, jedoch spätestens ab der 4. Kategorie sollte man seine Zimmer mit allem ausstatten, was zur Verfügung steht. Es lohnt sich nicht, einen Detektiv einzustellen, weil dieser im Endeffekt mehr kostet als wenn einmal etwas gestohlen wird. Bei den Versicherungen reicht die für Feuer und Wasser. Mehr braucht man nicht.

Wenn man sich an diese Tips hält, dürfte es kein Problem sein, das Spielziel zu erreichen.

Dirk Schönbohm

Mad TV

Tja, da greift mal wieder die Überlaufkontrolle nicht richtig:

Zu einem beliebigen Zeitpunkt begibt man sich ins Maklerbüro und gibt das eigene Studio ab, um es danach zu einem höheren Preis wieder anzumieten. Als Provision verlangt der Makler drei Tagesmieten, die sofort vom Konto abgezogen werden. Das Spielchen wiederholt man, bis sich ein enormer Schuldenberg angesammelt hat, denn bei einem Stand von -999.999.999 $ wandelt sich das Vorzeichen auf dem Konto. Zwischendurch sollte man das Maklerbüro immer wieder verlassen und abspeichern, da das Spiel zu Abstürzen neigt. Auch sollte man nicht vergessen, das Studio wieder abzugeben, da dessen Miete jetzt Millionen beträgt.

Stephan Rausch

Und noch ein paar Tips für ehrliche Spieler:

Vor dem dritten Spieltag gibt es keine Anschläge oder Pfändungen. Die guten Filme sollten erst nach 20 Uhr plaziert werden, da sie sonst verschenkt sind. Die Sendung "Im Trend" sollte um 19 Uhr im Vorabendprogramm plaziert werden. Monumantalfilme sollten nur gezeigt werden, wenn sie "Im Trend" als besonders beliebt angegeben werden.

Den "Kultur Sammy" kann man sich schenken. Er bringt nur lausige vier Image-Punkte, ein gutes Vorabendprogramm ist schon wegen der Werbung wesentlich besser. Bei den Studiomieten gibt es gewaltige Preisunterschiede: Ein Zweierstudio im 12. Stock kostet 13.000 $ Miete, ein paar Stockwerke tiefer lediglich 7.500 $.

Was Bettys Geschenke betrifft: Den Dosenöffner und den Gutschein für die Schönheitsoperation kann man sich sparen, damit wird nichts bewirkt.

Lukas Wagner

Rodland

Unbegrenzt Leben auf Amiga und Atari erhält man, wenn man in den

Pausenmodus geht und fünfmal die *Help*-Taste drückt.

Sven Sulzbach

Final Soldier

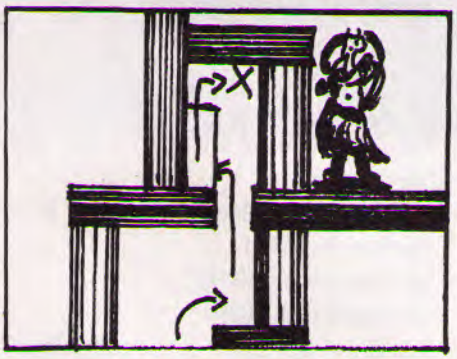
Mit folgender Tastenkombination kann man auf der PC-Engine die Level direkt wählen: Noch vor Beginn der Demo drückt man *links, links, Feuerknopf 1, rechts, rechts, Feuerknopf 2, oben, unten, oben unten.*

Kim Bartschat

Gaiares

Um unverwundbar zu sein, drückt man im Spiel die Tasten *Pause, A* und *C* gleichzeitig und bewegt das Joypad nach links. Jetzt nochmals *Pause* betätigen und die beiden Feuerknöpfe wieder loslassen.

Kim Bartschat



Game Gear Shinobi

Nachdem man in *Woodland* die Pagode betreten hat, kämpft man sich erst einmal bis zum Ausgang im ersten Stock durch. Hier wählt man den Kämpfer *Pink* an und springt mit ihm an die Decke und klettert in die rechte obere Ecke des Raumes. Nun werfe man ein Bömbchen, damit man sich später nicht mehr um die mit einem Laser bewaffnete Statue zu kümmern braucht.

Marco Schmidt

Out Run

Wenn man auf dem Mega Drive die Endsequenz bewundern will, braucht man in der Highscore-Liste nur *ENDING* einzugeben.

Andreas Hirsch

Super Hydlide

Mehr Energie bekommt man, wenn man eine Höhle neben der Stadt *City of the Forest* betritt. Geht man bei dieser Höhle durch den linken Eingang, bekommt man etwas Energie und kann sich somit jederzeit stärken.

Andreas Hirsch

Oil Imperium

Im Ein-Spieler-Modus kann man das Geld, das man für Expertisen ausgibt, sparen, indem man wie folgt verfährt:

Sofort nach Spielbeginn abspeichern, dann in Gebieten, in denen man später bohren möchte, überall Expertisen anfertigen und die Werte der Ölfelder aufschreiben (Öl/Monat usw). Den zuvor abgespeicherten Spielstand laden und mittels der angefertigten Liste die "guten" Ölfelder erschließen.

Klas Markuszewski

Death Track

Will man gleich zu Beginn eines Circuits den guten Motor haben, so kaufe man sich die "HELLCAT". Wer aber den besten Motor sein eigen nennen möchte, der geht wie folgt vor:

Zuerst legt man sich irgendeins der drei Autos zu. Dann geht man in den *Weapons Shop*, verkauft dort irgendetwas seines Inventars, so daß man $11,000 hat, begibt sich darauf in den *Parts Shop* und kauft sich den besten Motor.

Klas Markuszewski

Volfied

Ein kleiner Modulpoke für den C-64: *POKE 4185,165* sorgt für unendlich viele Leben.

Andreas Wesche

Kid Gloves

Im zweiten Level hat man die Möglichkeit, sich zu unendlich vielen Leben zu verhelfen, indem man die Anzahl seiner Leben auf null sinken läßt und dann die *Esc*-Taste drückt.

Markus Kutscha

The Simpsons

Die folgenden Modulpokes sorgen in den einzelnen Level für unbegrenzte Leben:

Level 1: POKE 3270,173
Level 2: POKE 3120,173
Level 3: POKE 3119,173
Level 4: POKE 3137,173
Level 5: POKE 3099,173

Andreas Wesche

Rolan's Curse

Ein recht praktisches Paßwort für den Game Boy ist *NSCT-THHP*. Man startet im letzten Level und ist recht schnell beim Endgegner. Bei diesem muß man nur noch draufballern und den Kugeln ausweichen. Wenn man noch zwei Herzchen hat, kann man mit Knopf A die eigene Energie wieder aufladen.

Matthias Jucken

Moonstone

Man sollte am Anfang den grünen Ritter nehmen, da man mit ihm einfachere Gegner vorfindet und somit schneller das Geld für eine bessere Rüstung sammeln kann. Bei den vier Säulen kann man ein neues Leben erwerben, indem man einen magischen Gegenstand opfert, etwa einen Ring oder einen Talisman.

Die optimalen Schläge für die einzelnen Gegner sind wie folgt:

Ratman: Feuerknopf und rechts.

Stier: Feuerknopf und schräg nach unten in die Ecke.

Männer jeder Sorte: Feuerknopf und nach oben.

Riese: Knopf und nach rechts.

Schlamm- und Vogelmonster: Einen beliebigen Schlag und dann nach oben oder unten weglaufen.

Burkhard Ludwig

Populous II

Um sämtliche Erfahrungspunkte zu erhalten, muß man folgendes Paßwort eingeben: *ADKIWCIECNSPTIUN.*

Thomas Schmitfranz

Road Rash

Hier ein paar Paßwörter, damit die Raserei nicht immer von vorne beginnen muß:

45265 01A00
1048P 32365

15251 01QG0
101U5 3CB5E

15221 023S1
0143S 34246

Stefan Lipp

Ghost Battle

Der Weg zur Levelanwahl ist auf dem Atari ST etwas umständlich, aber vorhanden.

Dazu muß man im zweiten Level in das dritte Feuer springen. Nun landet man am unteren Bildrand und kann sich unterhalb der Landschaft an den rechten Bildrand bewegen. Dort zündet man die Superbombe aus Level 1 und kann anschließend über die Zifferntasten die einzelnen Level anwählen. Die folgende Karte soll bei der Orientierung helfen.

Thomas Dickenbrok

Champion Driver

Um sofort in der nächsten Runde beginnen zu können, muß man folgende Codewörter als Name eingeben:

Sport Rally: India
F3: Bravo
Sport Prototype: Charlie
F1: Foxtrot

Peter Walzel

Starbyte Super Soccer

Probleme mit verletzten oder gesperrten Spielern werden beseitigt, indem man versucht, die Verträge der betreffenden Spieler zu verlängern. Dabei ist zu beachten, daß die Spieler die Vertragsverlängerung ablehnen, daher sollte man es also notfalls öfters versuchen. Durch einen Programmierfehler ist der Spieler danach wieder einsatzbereit, der Trick funktioniert allerdings nicht, wenn der Spieler verreist ist.

Und noch einige andere Tips: Wenn man knapp bei Kasse ist, sollte man die teuren Spieler verkaufen und dafür billigere einkaufen. Dabei kann man durchaus auf Schnäppchen warten.

Bei Pokal- und Cup-Spielen sollte man die Preise ordentlich erhöhen, bei Endspielen bis zum Maximum. Langfristige Trikotwerbungen sollte man vermeiden, damit man in höheren Ligen schnell auf bessere Angebote umsteigen kann. Kontrolliertes Spiel ist zu empfehlen.

Stefan Motz

Life Force

Will man auf dem NES mit 30 Raumschiffen beginnen, so drücke man im Titelbild folgende Tastenkombination: *Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Start.*

Thomas Egger

Pilotwings

Hier sind die Levelcodes fürs Super Famicom:

License A: 985206
License B: 394391
License Silver: 520771
License Gold: 108048
License Wings: 400718

Und das Ganze auch noch für die *Upper Class*:

License A: 773224
License B: 165411
License Silver: 760357
License Gold: 882943

Günter Majer

Turrican

Ein kleiner Cheat für das Mega Drive: Man begibt sich in das Optionenmenü und und bringt den Auswahlpfeil ganz nach unten.

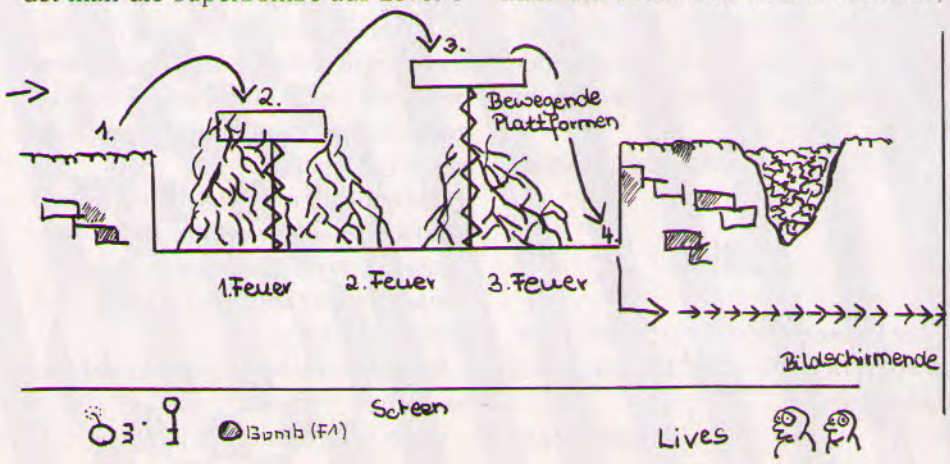
Dort angekommen, hält man das Joypad nach unten gedrückt und betätigt die Knöpfe wie folgt: *A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.*

Jürgen Stadler

Marvel Land

Mit dem Paßwort *TRIDENT* kann man alle Level frei anwählen.

Jürgen Stadler



Ein Stückchen ASM abgreifen ...

... mit Eurem SECRET SERVICE

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Flugsimulatoren gibt es schon fast solange es PCs gibt. Anfangs noch als stumpfsinnig und kompliziert belächelt, haben sie sich heute einen festen Platz im Softwaremarkt erobert. Und das Genre **boomt** weiter. 1991 verging fast kein Monat, in dem nicht wenigstens ein neuer Simulator erschien.

Foto: Michael Anton

Beginnen wir unsere Reise durch die Welt der Flugsimulatoren mit zwei Vertretern der etwas älteren Art.

Veteranen der Lüfte

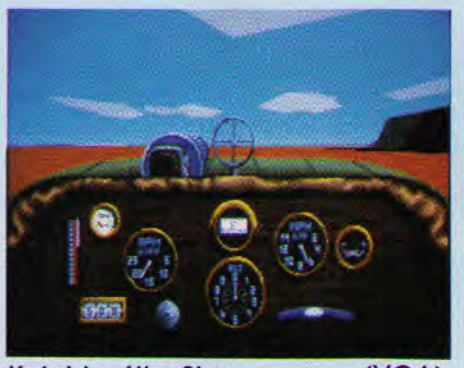
Es gab mal eine Zeit, in der die Piloten außer etwas mit Stoff bespanntem Holz und ihrem Fliegerdress nichts zwischen sich und der sie umgebenden Luft hatten. Einen Hauch dieses Feelings kann man sich mit *Red Baron* von Dynamix und *Knights of the Sky* von Microprose um die Ohren wehen lassen. Beide spielen zur Zeit des ersten Weltkriegs und stellen dem Spieler zeitgemäße Aufgaben.

Von Luftkämpfen über Duelle mit Fliegerassen bis hin zu Trainingsflügen fordern diese Einzelmissionen das ganze fliegerische Können des Spielers. Nebenbei gilt es auch, eine komplette Pilotenkarriere zu überleben.

Mit Schal und Fliegerkappe

Vom Spielaufbau gleichen sich beide Programme im wesentlichen, wenngleich der Rote Baron etwas abwechslungsreichere Missionen bietet und die Seite, auf der man fliegt, frei gewählt werden kann. Dafür sind die Missionen, die ein "Ritter der Lüfte" zu bestehen hat, etwas komplexer. Über eine Rechnerkopplung kann man sich auch mit einem anderen Spieler duellieren. Die letztendliche Wahl bleibt dem Nachwuchspiloten überlassen, dabei sollte allerdings immer dessen Computer berücksichtigt werden. Red Baron ist letztendlich das komplexere Programm, so richtig Spaß macht es allerdings nur auf einem PC mit VGA-Karte und mindestens 20 MHz. Die Amiga-Umsetzung ist vollkommen mißlungen, denn selbst wenn man mit einer Turbo-Karte gesegnet ist, fehlen immer noch über 200 Farben auf dem Bildschirm. Etwas anders sieht es bei *Knights of the Sky* aus, hier bestechen die Versionen auf dem Amiga und insbesondere auf dem Atari ST durch bemerkenswerte Geschwindigkeit, während selbst schnellere PCs nicht so recht mit der Farbenpracht zurecht kommen. Wer noch die richtige Atmosphäre haben will, der sollte mit einem Ventilator dem Flugwind simulieren. ❐

Red Baron (VGA)



Knights of the Sky (VGA)

Yeager der verlorenen Geheimwaffen

Zum Thema "Flugsimulationen des zweiten Weltkrieges" gibt es zwei Games, von denen man ruhigen Gewissens behaupten kann, daß sie die Spitze dieses Genres darstellen. Beide haben spezifische Vor- und Nachteile, sollten aber in der Sammlung eines echten Flugi-Fans auf keinen Fall fehlen.

Werfen wir zuerst einen Blick auf *The Secret Weapons of the Luftwaffe*, für das sich die Macher aus dem Hause *Lucasfilm Games* verantwortlich zeichnen. Hierbei handelt es sich um eine in vielen Punkten aufgemotzte und verbesserte Version des altbekannten Games *Their Finest Hour*. Thematisch und historisch ist diese Simulation jedoch in der zweiten Hälfte des zweiten Weltkrieges anzusiedeln. Man kämpft entweder auf deutscher oder amerikanischer Seite, beim Vorgängermodell war man entweder in den Diensten der Luftwaffe oder der Royal Air Force. In beiden Games kann man aus einer ziemlich großen Anzahl von Maschinen wählen, wobei die grafische Qualität der "Secret Weapons" das Vorgängermodell jedoch um Längen schlägt.

Die Auswahl an verschiedenen Flugzeugen ist hier zwar nicht ganz so groß wie bei "Their Finest Hour", jedoch wird sie durch von Zeit zu Zeit neu erscheinenden Zusatzdisks laufend ergänzt. Will man hier eine Mission erfolgreich durchstehen, muß man schon über eine gehörige Portion fliegerischen Könnens verfügen.

In der Grundversion des Programms hat man die Auswahl zwischen fünf deutschen und vier amerikanischen Flugzeugen, die

Yeager's Air Combat (VGA)

sich in ihren Flugeigenschaften deutlich voneinander unterscheiden. Geflogen werden entweder historische Missionen, selbstgestrickte Szenarien oder Tours of duty. Unter letzterem hat man sich eine bestimmte Anzahl von Missionen vorzustellen, die alle nacheinander zu bestehen sind.

Der zweite Anwärter auf einen Dauerplatz im Flugsimulations-Olymp ist *Chuck Yeager's Air Combat*. Daß der Meister bei der Verwirklichung dieses Games selbst mit Hand angelegt hat, merkt man dem Game in vielen Punkten an. Bei dem *Elecronic Arts*-Produkt hat man grundsätzlich die Auswahl zwischen drei Szenarien. Als mögliche Schauplätze stehen der zweite Weltkrieg, der Korea- oder der Vietnamkrieg zur Auswahl. Zu jedem

Secret Weapons... (VGA)

Schauplatz gibt es eine Reihe von Missionen, die es zu erfüllen gilt. Wenn man sich durch alle diese Aufträge hindurchgekämpft hat, ist jedoch noch keine Langeweile angesagt, denn man kann sich alle möglichen - und unmöglichen - Missionen nach eigenem Geschmack zusammenstellen. Man kann zum Beispiel mit einer P-51 Mustang gegen eine Mig-21 antreten. Die Missionen innerhalb eines Szenarios sind übrigens teils auf der einen, teils auf der anderen Seite der beiden Konfliktparteien zu absolvieren.

Kaum eine Flugsimulation läßt sich so gut bedienen wie Chuck Yeager's Air Combat: die Flugzeuge gehen willig auch in die engsten Steilkurven.

Grafisch kann sich dieses Programm nicht mit den Top-Stars dieses Genres messen, aber in puncto Geschwindigkeit ist Chucky einsame Spitze. Unerreicht ist dieses Game auch, was den Sound ohne Zusatzkarten anbelangt - es ist erstaunlich, welche Sounds die Programmierer dem PC-internen Lautsprecher zu entlocken vermochten. Dafür jedoch ist der Sound unter Verwendung einer Blastercard oder ähnlichem nicht so gut wie bei der Konkurrenz.

Auch wenn hier die Grafik nicht so ausgefeilt ist wie bei den Mitbewerbern in dieser Klasse, geht von Chuck Yeager's Air Combat eine große Anziehungskraft aus. Auch wer mehrere Flugsimulationen sein eigen nennt, wird immer wieder zu diesem schnellen und einfach zu bedienenden Game zurückkehren ❐

Sky's no Limit

Für jeden neuen Flugzeugtyp gibt es mindestens einen Flugsimulator. Damit der Überblick nicht gar so schnell verloren geht, haben wir eine Liste der zur Zeit gängigen Titel erstellt.

Titel	Hersteller	System	Konfiguration	ca. Preis
Erster Weltkrieg				
Knights of the Sky	Microprose	Amiga, ST, PC	Am, ST: 1MB, mit Festpl. 1.5MB. PC: 640KB, EGA, VGA, Roland MT-32, Adlib, Soundblaster	100DM
Red Baron	Dynamix	Amiga, PC	Amiga: 1MB, 14MHz Systemtakt empfohlen. PC: 640KB, VGA, Roland MT-32, Adlib, Soundblaster.	120DM
Zweiter Weltkrieg				
Battle of Britain	Lucasfilm	Amiga, ST, PC	Amiga, ST: 1MB empfohlen. PC:640KB, EGA, VGA, Roland MT-32, Adlib, Soundblaster.	100DM
Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm	PC	640KB, VGA, Roland MT-32, Adlib, Soundblaster.	120DM
Air Combat Trainer	Electronic Arts	PC	640KB, VGA, Roland MT-32, Adlib, Soundblaster.	120DM
Gegenwart				
Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	1MB	100DM
F15 Strike Eagle II	Microprose	Amiga, ST, PC	Amiga, ST: 1MB. PC: 640KB, EGA, VGA, Roland MT-32, Adlib, Soundblaster.	120DM
F16 Falcon	Spectrum Holobyte	Amiga, ST, PC	Amiga, ST: 1MB empfohlen. PC:640KB, CGA, EGA, VGA, Adlib, Soundblaster.	100DM
F16 Combat Pilot	Digital Integration	Amiga, ST, PC	Amiga, ST: 1MB empfohlen. PC:EGA, VGA, Adlib, Soundblaster.	100DM
F19 Stealth Fighter	Microprose	Amiga, ST, PC	Amiga, ST: 1MB. PC: 640KB, EGA, VGA, Adlib, Soundblaster.	100DM
F117 A Nighthawk	Microprose	PC	640KB, MCGA, VGA, Roland MT-32, Adlib, Soundblaster.	120DM
Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte	Amiga, ST, PC	Amiga, ST: 1MB empfohlen. PC: 640KB, EGA, VGA, Adlib, Soundblaster.	120DM
Hubschrauber				
Gunship 2000	Microprose	PC	640KB, MCGA, VGA, Roland MT-32, Adlib, Soundblaster.	120DM
Thunderhawk	Core Design	Amiga, ST	1MB empfohlen.	100DM
Zivile Simulationen				
Flight Simulator 4		PC	640KB, EGA, VGA.	150DM
A-320 Airbus	Thalion	Amiga	1MB	100DM

Lautlos durch die Nacht

Wohl kaum ein Flugzeug war und ist geheimnisumwitterter als der F117A Nighthawk Stealth-Bomber.

Zu einem Zeitpunkt, als eigentlich noch keine offiziellen Daten zu diesem Vogel vorhanden waren, wagte sich Microprose schon an eine Computersimulation, damals noch als F-19 bezeichnet. Die Maschine war eigentlich schon seit 1983 im Dienst, wurde aber erst 1988 der Öffentlichkeit vorgestellt. Im Panama-Konflikt 1989, sowie ganz besonders im Golfkrieg 1991 spielte die Nighthawk eine entscheidende Rolle. Gerade der Golfkrieg schien es Microprose ermöglicht zu haben, neue Daten zusammenzutragen, und so erschien '91 die Version 2.0 des Programmes inclusive Golf-Szenario. Da der Krieg ja dank CNN zumindest von der technischen Seite her für TV-Seher gut verfolgbar war, kann man natürlich Vergleiche zum Programm ziehen. Waffentechnisch scheint alles zu stimmen, von der Anzahl der Waffenbuchten bis hin zum originalgetreuen Zielsystem der Maverick-Raketen - wie im Fernsehen halt. Fliegerisch handhabt sich die Maschine trotz technischer Schwächen des Programms auch ganz gut. Inwie-weit das Flugverhalten der Realität entspricht, kann gerade in diesem besonderen Fall nicht gesagt werden, da die meisten Daten ja immer noch geheim sind.

Waffen in Massen

Ready for Take-Off!

Unsichtbar ins Ziel; Die Stärke der F117

Wo liegt nun der Unterschied zu Simulation wie z.B. F15 II. Nun, der besondere Reiz, eine F117 zu fliegen liegt darin, vom Gegner unbemerkt ins Zielgebiet vorzudringen, also Kämpfen möglichst auszuweichen. Eine Simulation für geduldige Leute also.

Leider ist die technische Seite des Programms nicht so gut, wie man es eigentlich von Microprose gewohnt ist. Trotz schnellem Compi läuft die Grafik nicht so flüssig, wie sie eigentlich sollte. Wahrscheinlich saß der Zeitdruck den Programmierern im Nacken. Die gute VGA-Grafik und der hervorragende Sound entschädigen aber wenigstens zum Teil für diese Schwächen. Wer eine akkurate Simulation der Nighthawk sucht, ist sicherlich gut bedient. Wer aber schon die anderen Simulationen von Microprose besitzt, wird sehr viele Parallelen finden, sollte sich die Anschaffung überlegen.

Im Landeanflug

Wo fliegen wir heute?

Sieht nicht schön aus,...

...fliegt aber!
(Alle Fotos PC/VGA)

Könige der Lüfte

Viele träumen davon, SPECTRUM HOLOBYTE hat es in kürzester Zeit geschafft: den Durchbruch zur absoluten Weltspitze des Software-Entertainment-Business. Dabei gehört Spectrum Holobyte zu den wenigen Firmen, die den Markt nicht mit Massen von Programmen jährlich überhäufen. Die Devise lautet eindeutig 'Qualität statt Quantität'.

Eindeutig auf dieser Linie befinden sich **FALCON** und **FLIGHT OF THE INTRUDER**, zwei Flugsimulatoren der Spitzenklasse. Dabei setzte Falcon bereits 1988 Maßstäbe, die von anderen Herstellern lange nicht erreicht wurden. Gar viele neue Programme können mit dem Klassiker nicht im geringsten mithalten.

Einige außerordentliche Merkmale Falcons sind die hohe Geschwindigkeit, der Detailreichtum der Landschaft und vor allem das hervorragende Fluggefühl. Selten 'flog' man einen stählernen Vogel besser und realistischer als bei dieser Simulation. Lobenswert dabei, daß die Steuerung sowohl logisch als auch schnell zu erlernen ist. Ebenfalls positiv fällt ins Gewicht, daß die zu überfliegende Landschaft fiktiv ist, sämtliche Attacken also - bei einer Kampfflugzeug-Simulation wird eben geschossen und bombardiert - gegen nicht näher definierte Feinde geflogen werden.

Flight of the Intruder ▲ (PC)

Für damalige Verhältnisse einzigartig waren die zahlreichen Außenansichten, wobei beliebig gedreht und gezoomt werden kann. Ein dutzend Missionen, die auf verschiedenen Dienstgraden geflogen werden können (Schwierigkeitsgrad), sorgen für spielerische Kurzweil und langen Spielspaß.

Etwas härter geht es beim inoffiziellen Nachfolger **FLIGHT OF THE INTRUDER** zu, dessen Kriegsschauplatz Vietnam ist. Als Pilot einer F-4 Phantom oder eines A-6 Intruder - welcher übrigens das erste computergesteuerte Waffensteuerungssystem besaß - muß sich der Spieler zahlreichen harten Aufträgen stellen.

Wer moralische Bedenken zur Seite schiebt, wird an dieser komplexen Simulation seine Freude finden, da neue Elemente zur Genüge eingebaut wurden. Dazu gehören sowohl das Fotografieren feindlicher Stützpunkte als auch die Übernahme des Kommandos über eine Staffel von acht Flugzeugen.

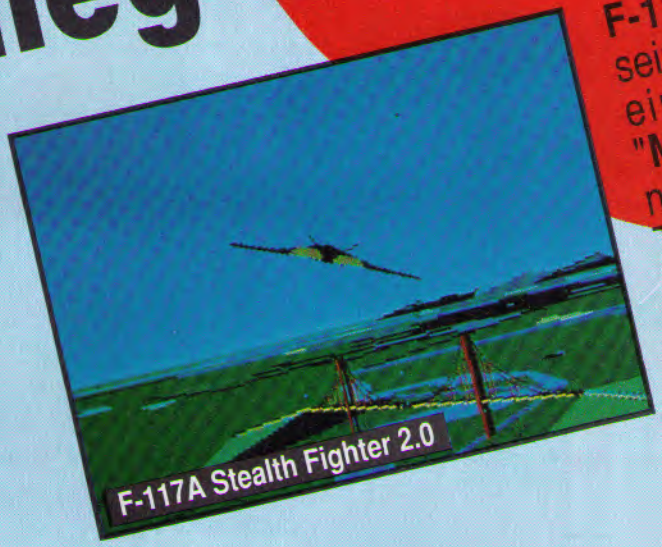
Grafisch läßt FOTI nichts zu wünschen übrig, denn detailreiche Grafik mit Gebäuden, Brücken etc. ist ebenso vorhanden wie Schiffe und MiGs, welche schnellstmöglich aus der Luft geholt werden sollten.

Einziges Manko an einer durch und durch hervorragenden Simulation ist die abscheuliche CGA-Version, doch unter EGA und VGA ist grenzenloser Spielspaß garantiert. ❐

Falke im Anflug (PC)

NIGHTHAWK F-117A™

Flieg' doch ✖ rüber...



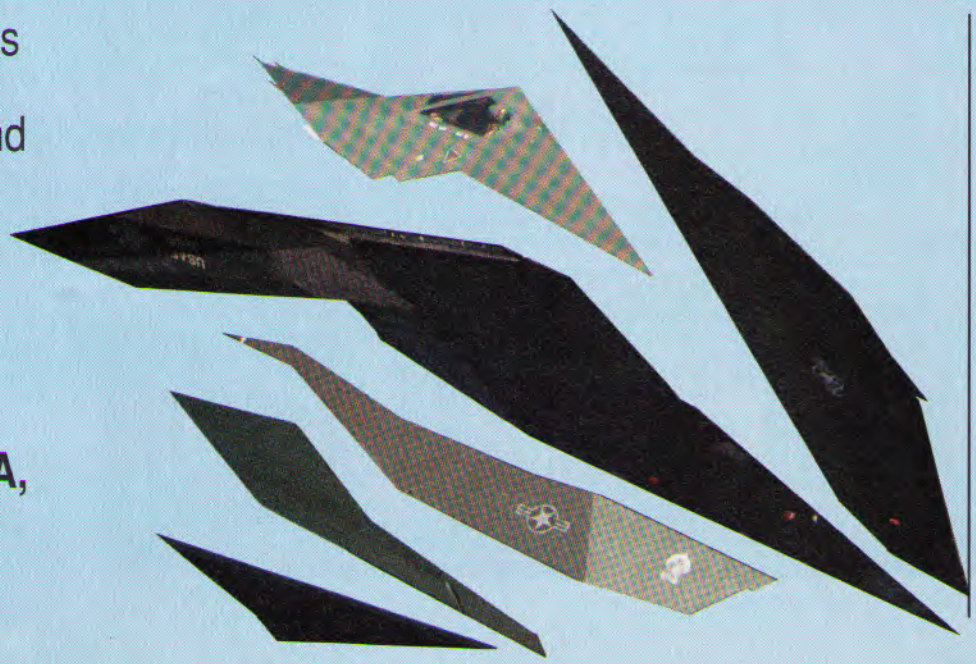
F-117A. MICROPROSE feiert seinen perfekten Start und lädt einen ASM-Leser in den "**MICROPROSE**-Fliegerhorst" nach **Tetbury, U.K.**, ein (der Trip dauert einen Tag. Der Gewinner wird von einem Redakteur der ASM begleitet),
2. Preis: ein externes **CD-ROM** für PC,
3.-10. Preis: je ein **F-117A-Game** von **MICROPROSE.**
Viel Glück!

C·O·M·P·E·T·I·T·I·O·N

MICROPROSE™ ENTERTAINMENT SOFTWARE

Was ist zu tun?

Setzt einfach die sechs Puzzleteile zu einer **F-117A** zusammen und schickt den Vogel bis spätestens zum **17. April 1992** an **ASM-Special, Postfach 870, 3440 Eschwege.** Das Codewort: **F-117A,** na klar! **Rechtswege ausgeschlossen!**



Während alle bisher vorgestellten Flugsimulatoren recht kriegerischen Inhalts waren, wird es nun Zeit, sich der friedlichen Seite des Fliegens zuzuwenden.

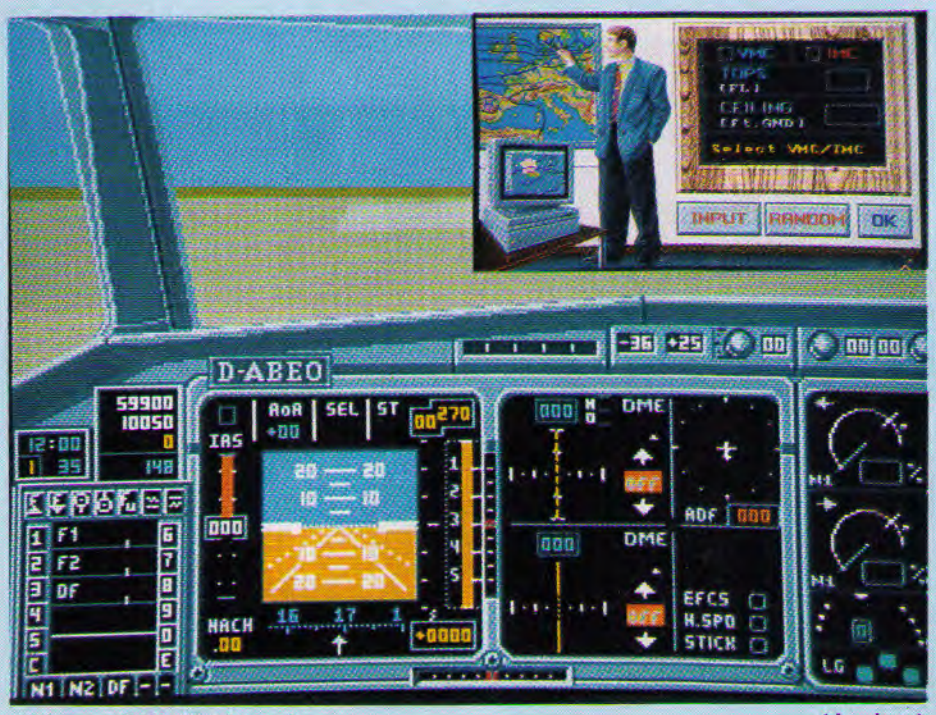
Zivilisten über den Wolken

Niemand kann ein Special über Flugsimulatoren machen, ohne auf das Programm zurückzugreifen, mit dessen Urversion das ganze Simulatorenfieber eigentlich startete: *Flight Simulator 4* von Sublogic / Microsoft. Ältere Computerbesitzer werden sich sicher noch an die Version 2 erinnern, die letzte übrigens, die auch für ST, Amiga und sogar den C-64 angeboten wurde. Seit damals hat sich einiges getan. Es gibt mittlerweile Unmengen an Scenery Disks, die so ziemlich jedes wichtige Fluggebiet der Erde abdecken. Auch wurde das Arsenal verfügbarer Maschinen erweitert, so daß jetzt auch mit Jets oder Segelfliegern geflogen werden kann. Hinzugekommen ist auch der *Designer*, der es ermöglicht, eigene Flugzeuge sowie eigene Landschaften zu erstellen. Diverse Flugzeuge, wie z.B. eine Boeing 747-400 werden - auf Disk - gleich mitgeliefert. Wer also schon immer mal seine Traummaschine bauen wollte oder sein eigenes Haus in der Simulation vermisste, kann sich jetzt nach Herzenslust austoben. Auch in Sachen Realismus stand und steht der Flight Simulator 4 ganz oben an der Spitze. Beleg dafür ist die Tatsache, daß das Programm auch von Flugschulen benutzt wird.

Flight Simulator 4 (PC)

"Realisten"

Besonderen Anspruch auf Realitätsnähe erhebt auch der *A 320 Airbus* aus dem Hause Thalion. Da der Programmierer der Simulation selbst Pilot ist, wurde das Flugverhalten dieser Maschine sehr genau umgesetzt. Ebenso genau wurde der Luftraum umgesetzt. Alle größeren Flughäfen Europas sind vorhanden, desgleichen alle Funkfeuer. Entsprechend "trokken" geht es dann auch zur Sache, im Vordergrund der Simulation steht das Navigieren nach Karten und Funkfeuern. Spektakuläre optische Eindrücke hinterläßt das Programm im Vergleich zu den anderen Simulatoren nicht, allerdings ist es mit Abstand am meisten "Simulation" und am wenigsten "Spiel"- wenn man angesichts des kriegerischen Hintergrundes der meisten Simulationen überhaupt von Spiel sprechen darf. Momentan fliegt der Airbus nur auf dem Amiga, an Umsetzungen auf andere Rechner wird ebenso gearbeitet wie an verbesserten Versionen. ❐



Airbus mit Wetterfrosch (Amiga)

BAYO
USER-REPORT....
NU' BLEIB' ABER MAL GANZ LOCKER, SEPP!! ICH HAB' NATÜRLICH VORHER DAS PFLUGSIMULATOR-PROGRAMM GELADEN....!

WELTENEROBERER

Gegen Ende des vorigen Jahrhunderts wird die Welt durch das britische Empire geprägt. Es ist die Zeit eines H.G.Wells und Jules Verne, an deren phantastische Erzählungen sich diese Geschichte anlehnt. Eine Gruppe, bestehend aus fünf englischen Abenteurern, macht sich auf den Weg, diesen und die nahegelegenen Planeten unseres Sonnensystems zu erkunden...

FOTO: EDGAR SOMMER

GANZ

Die einzelnen Handlungen der Party kann man nach drei Kriterien unterscheiden:

1. Aktionen, die notwendig sind um das Spielziel erfolgreich zu erreichen *(im weiteren Verlauf mit 'S' gekennzeichnet)*

2. Handlungen, die empfehlenswert sind *('E')* und

3. Aktionen, die nicht notwendig sind, aber dem Spiel mehr Pep geben *('N')*.

OHNE HI-TECH

Kleine Hilfestellungen

Man sollte nach Möglichkeit mit allen Nicht - Party - Mitgliedern *(NPC)* sprechen und sich mit genügend 'Food' eindecken. Hiervon werden einige tausend Rationen benötigt, die aber glücklicherweise nicht auf das tragbare Gewicht der Gruppe hinzugerechnet werden. Sollte ein Gruppenmitglied mal übermäßig schweres Gepäck haben *(z.B. durch den Kauf eines 'Mineral Detectors')*, ist es ratsam, von Zeit zu Zeit zu rasten, wofür man wiederum eine Zeltausrüstung braucht. Auch einige Stangen Dynamit im Gepäck zu haben, kann von Vorteil sein. Besonders in den Höhlen verläuft man sich schnell in eine Sackgasse, und mit dem Sprengstoff kann man sich den Weg freisprengen. Allerdings ist dabei Vorsicht geboten, sonst kann es leicht passieren, daß die eigene Gruppe oder auch NPCs in die Luft gejagt werden.

Als Währung sollte man das englische Pfund wählen *(nicht Pennies!)*, denn die PC-Version hat einen kleinen Bug, der alle Finanzprobleme aus der Welt schafft. Deponiert man Geld in einer Bank auf dem Mars, werden die Pfunde in Pennies umgerechnet. Den umgerechneten Betrag erhält man aber in Pfunden zurück. Vielleicht funktioniert der Trick ja auch auf der Erde oder der Venus.

Bei der Waffenauswahl sollte man auf leichte Ausführungen zurückgreifen, sonst werden die Mannen unnötig geschwächt. Zweckmäßig sind 'Bolt Action Rifle', 'Lever Action Rifle', 'Gardner' und 'Nordenfelt'.

Da Kämpfe nicht ausbleiben, ist es von Nutzen, wenn mindestens ein Party-Mitglied einen höheren 'Medicine Skill' hat *(3 und mehr)*. Außerdem sollte sich diese Person sofort eine 'Doctor Bag' und ein 'Medical Companion' zulegen. So ausgerüstet kann nicht viel passieren.

Weiterhin gehört zur Grundausrüstung der Party am Anfang eine 'Lantern', eine 'Shovel', fünf 'Lockpicks', zehn Stangen 'Dynamit' und eine Waffe für jeden Charakter.

In den Häfen stehen der Truppe Pferde, ein Boot oder ein Zeppelin zur Verfügung. Hier kann man das Spiel absichern, sich einen Zeppelin mieten und sich erst einmal orientieren. Geld geht beim 'saven' nicht flöten.

Eigenschaften und Fähigkeiten der Gruppe

Bei der Auswahl der Eigenschaften *(Attributes)* stehen dem Kandidaten 32 Punkte zur Verfügung. Folgende Auswahl ist zweckmäßig :

Social und Strength	6 Punkte
Intellect und Endurance	5 Punkte

Das ist sehr mühsam, lohnt sich aber *(Zufallsgenerator)*. Nach der Auswahl der Karriere sollte man keine zweite wählen. Besser ist es, Punkte zu kaufen und auf die Fähigkeiten zu verteilen.

Insgesamt stehen 24 Skills zur Auswahl, von denen folgende nicht benötigt werden: 'Mechanics', 'Wilderness Travel', 'Leadership', 'Gunnery' und 'Eloquence'.

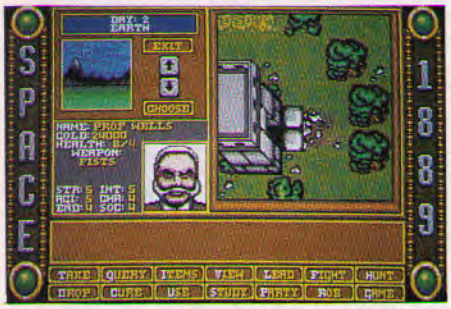
Auf folgende Skills ist das Augenmerk zu richten:

'Medicine', 'Piloting', 'Engineering', 'Trimsman', 'Bargaining', 'Crime', 'Close Combat', 'Fistcuffs', 'Throwing', 'Markmanship', 'Tracking', 'Oberservation', 'Science', 'Stealth' und 'Linguistics'.

Je ein Gruppenmitglied sollte mehrere Punkte der ersten fünf Fähigkeiten haben. 'Trimsman' ist aber nur notwendig, wenn auch 'Space Combat' ins Spiel gebracht wird - das trägt aber nicht zur Lösung des Spiels bei.

Auf der Erde

London: (S) Start des Spiels ist London. Hier deckt man sich mit den nötigen Gegenständen ein, danach muß Claus von Schmelling gesucht werden, um den 'London Report' zu erwerben



Von der Erde zum Mars - ein Stoff aus dem Filme sind.

(Er hält sich in der Nähe oder am östlichen Ausgang von London auf.). Bevor wir London verlassen, muß das 'Fever Serum' von Doctor Raven besorgt werden, der sich im 'Inn' aufhält. (Bei Veräußerung oder Erwerb von Gegenständen sollte man das Party-Mitglied mit dem höchsten 'Bargaining Skill' voranstellen).

(E) Im dritten Level der Höhle von Silbury Hills gilt es den 'Ruby Chalice' zu finden, für den man im Egyptian Museum zehn- bis zwölftausend Pfund erhält *(Die Höhle liegt oberhalb des östlichen Eingangs von London).* Der Kelch ist fünf Schritte östlich vom Altar vergraben. Im ersten und zweiten Level ist eine Sprengladung vonnöten, um den Aufstieg zu finden. Die Sprengungen erleichtern außerdem die Orientierung, wenn man keine Karten anfertigen will.

(N) Inspector A.C.Doyle gibt uns 2000 Pfund, wenn wir Jack the Ripper erledigen, der in den Straßen von London rumläuft.

(S) Westlich von London mietet man sich ein Schiff und fährt nach New York *(nordwestliche Richtung).*

New York: Dort Hans Ogleby im 'New York Inn' aufsuchen. Dieser instruiert die Gruppe, in San Francisco Nathaniel Johannsan aufzusuchen. Die Gruppe bekommt ein Empfehlungsschreiben.

(E) In N.Y. erhöht Dr. V. Buembat den 'Medicine Skill', wenn man ihm eine 'Medicine Bag' gibt, die man in jedem Laden erstehen kann.

(N) Wenn wir auf dem Weg nach S.F. einen Bison erlegen, erhöht Althar of Thalei, in Moerus City auf dem Mars, für die Bisonhaut den 'Close Combat Skill'.

San Francisco: (S) Johannsan informiert die Party, daß er eine deutsche Expedition gegründet hat, die sich im Valley of the Kings in Ägypten aufhält und gibt uns eine Karte, die wichtige Informationen enthält. Die Gruppe sei willkommen, sich der Expedition anzuschließen. (N) Eine hohe Belohnung bekommt die Party von General Andre Foucard *(in der Region Far East),* wenn sie den Anarchisten Ravachol *(im Inn)* tötet *(Beweis vorlegen!).* (E) In S.F. ist es empfehlenswert, einen 'Mineral Detector' und für jedes Mitglied der Party eine Wassermaske *(Water-Breather)* zu kaufen. Da der Detector sehr schwer ist, muß die Gruppe öfters eine Pause einlegen. Mit diesem Detector begibt sie sich in die Höhlen von S.F., die nördlich vom östlichen Eingang der Stadt liegen.

Das Gruppenmitglied mit dem höchsten 'Engineering Skill' sollte anfangen, in der Höhle nach Gold zu graben. Das ist zwar sehr zeitraubend, bringt aber Geld, das man für den 'Flyer' benötigt, um die Erde verlassen zu können *(je nach Ausrüstung 100 bis 200 tausend Pfund).* Nach erfolgreicher Schürfung kann der Detector wieder verkauft werden.

Außerdem muß sich das Gruppenmitglied mit dem höchsten 'Science Skill' den 'Conklin`s Atlas' und die 'Navigation Instruments' besorgen, da diese benötigt werden, wenn man den Planeten Erde verläßt.

(S) Von S.F. reist man entweder direkt nach Ägypten *(der Hafen liegt westlich)* oder erst nach N.Y., von dort aus nach London *(N.Y. / London mit Schiff)* und von London aus in südlicher Richtung nach Ägypten *(möglichst mit dem Zeppelin.).*

In Ägypten: Hier die deutsche Expedition aufsuchen. Der Eingang zum Grabmal befindet sich links unten an der Mauer. Die Expedition arbeitet aber am falschen Grabmal. Im ersten und zweiten Level einige Expeditionsmitglieder töten, bei denen folgende Gegenstände zu finden sind: Schlüssel und ein Papier mit den Koordinaten des richtigen Grabmals. Sollte das Papier nicht dabei sein, einfach die folgende Wegbeschreibung benutzen:

Ungefähr in der Mitte der Örtlichkeit Ägypten befindet sich ein grüner Fleck innerhalb einer gelben Fläche *(Oase und Wüste).* Vom grünen Fleck aus genau 14 Schritte in gerader Linie nach Süden gehen und die Schaufel benutzen. Hat man den Eingang freigelegt, wird im zweiten der Eingang zum dritten Level gemäß der Karte, die man von N.Johannsan erhalten hat, gesucht *(vom Eingang des zweiten Levels acht Schritte nach Norden und einen Schritt nach Westen.).* Wenn man dort gräbt, hellt sich eine Platte etwas auf und darunter verbirgt sich der Eingang.

Gleich am Anfang des dritten Levels muß die südliche Wand gesprengt werden, um zur Grabkammer zu gelangen. Das Grab betrachten *(view!!)* und den Schatz und das 'Stone Tablet' mitnehmen.

Danach in das zweite Level des Museums gehen *(links)* und mit dem Schlüssel Mary Kingsley`s Raum öffnen. Nachdem man ihr das 'Fever Serum' *(von Dr.Raven in London)* übergeben hat, rät sie der Gruppe, Alfred C. Hobbs in N.Y. aufzusuchen. Sie gibt uns eine schriftliche Botschaft.

(E) Die Übergabe des Kelches *(gefunden in London, siehe oben)* nicht vergessen.

Wieder in New York: (S)Also wieder nach N.Y. zum Crystal Palace, zweites Level *(der Palace liegt südlich vom östlichen Eingang.).* Man gibt das Schreiben von M. Kingsley ab und bekommt dafür ein 'Set of Special Lockpits'.

In Mexico: In die Inkastadt Teotihuacan reisen *(liegt südwestlich von N.Y. - Fortbewegungsmittel nicht notwendig).*

(E) Im nordwestlichen Tempel *(Zentrum des Tempels)* erfährt die Party - nachdem der 'Special Lockpit' benutzt wurde - vom Inkapriester, daß man den Raum hinter ihm nur betreten kann, wenn zwei bestimmte Tafeln *(Tablets)* zum 'Heiligen Altar' zurückgebracht werden.

(S) Genau gegenüber, im Nordosten, im Tempel sind die beiden Tafeln zu finden *(in den Eckräumen des Tempels).* Diese Tafeln legt man vor die

beiden Altäre, die sich im Zentrum befinden. *(Auf die Bodenplatte mit dem etwas anderen Muster stellen und es erscheint die Nachricht, daß man aus der Ferne ein Rumpeln hört).*

Jetzt zum nordwestlichen Tempel zurückkehren und den Raum suchen, der von zwei Wächtern bewacht wird. Diesen kann man jetzt betreten und findet dort eine Karte mit der Standortbeschreibung der Verlorenen Stadt von Atlantis und eine Wassermaske *(Waterbreather).* Wie bereits erwähnt, sollte jedes Gruppenmitglied bereits eine mit sich führen.

Atlantis: Mit Hilfe der Karte sucht man Atlantis auf *(vorher alle: 'use water breather').* Atlantis befindet sich südlich, unterhalb des östlichen Stadteingangs. Dort angekommen suchen wir die beiden Säulen und sprengen *(in der Mitte)* eine Bresche hinein. Jetzt kann man, durch das Wasser hindurch, Atlantis betreten.

Der Aufstieg zum zweiten Level befindet sich im südwestlichen Teil des ersten Levels *(Schwierigkeiten die Treppen zu finden? Eine Sprengladung kann hier behilflich sein.).*

Im zweiten Level sprengen wir die östliche Wand *(eventuell zwei Sprengungen notwendig)* und versuchen, den südöstlichen Teil des Höhlensystems zu erreichen, bis man das Grab des Red Captain, Alonzo Freemerchant gefunden hat.

Das Grab betrachten *(view)* und das Tagebuch *(diary)*, den Anhänger *(tag)* und die Schriftrolle *(Scroll of the Ancients)* an sich nehmen.

Mit Hilfe der Schriftrolle entziffern wir die Steintafel aus King Tut's Grab *('use scrolls of the ancients' und dann mit 'study' entziffern).* Außerdem liest man das Tagebuch *('study diary')*, das einen Hinweis für die Stadt Angkor enthält.

(N) Jetzt den gefundenen Anhänger dem Red Captain, Frederick Burnaby übergeben, den man in den Staßen von Teotihuacan treffen kann. Dafür bekommen wir seine 'Medal of Honor', für die sich Carl Hoffman interessiert, der sich in den Canis Mountains auf der Venus befindet. Die Belohnung beträgt 10000 Pfund.

(N)In der Taverne von Teotihuacan ist Elias Grimes an dem Fell eines Steppentigers interessiert, der auf dem Mars lebt. Die Belohnung ist aber gering.

Angkor: (S) Die Tempelstadt Angkor ist die nächste Etappe unserer Reise. Sie liegt westlich vom Raumhafen, der wiederum im äußersten Osten am Ozean zu finden ist *(in der Mitte der östlichen Hälfte).* Als erstes geht man in denjenigen der vier Tempel, der von Wasser umgeben ist *(Zentrum der Stadt).* Im zweiten Level suchen wir den 'Heiligen Altar'. Hier ist wieder die Schriftrolle hilfreich, mit der man die Altarinschrift übersetzen kann *('Use scrolls of the ancients' und dann den Altar mit 'view' betrachten).* Die Inschrift lautet: 'For the valiant in mind, body and spirit,the secrets of Life, wisdom and immortaly lie hidden in the lowels of the sacred companion of the Red Cyclons.'

(N) Die Gruppe kann jetzt noch die anderen Tempel durchforschen. Vielleicht findet sie die 'Statue of Garuda' *(ein legendärer Hinduvogel)*, den 'Magic Arrow' oder die 'Statue of Queen Willow Leaf'.

Für ersteren erhalten wir von H.Nakimatura ein 'Japanese Cipher Book', für das sich Pai Mi Soun in Angkor interessiert, der dafür 500 Pfund rausrückt *(Nakimatura ist in der Princess Christiana Station auf Merkur.).* Für die anderen zwei Gegenstände belohnt uns Johnny Wilson, der sich ebenfalls auf dem Merkur aufhält, mit 15000 Pfund.

Im Raumhafen: (S) Jetzt begibt sich die Gruppe zum Raumhafen *(Ether Port).* Wie der Name bereits sagt, reist man im Victorian Empire sozusagen durch den 'Äther'. Entsprechend sind die Fluggeräte. *(Standort des Raumhafens wurde bereits beschrieben).*

Um die Erde verlassen zu können, ist eine Minimalausrüstung des Fluggerätes notwendig *(update flyer)*, die nicht billig ist. Wenn die Mäuse nicht ausreichen, sollte man nochmals nach Gold graben. Eine Ausrüstung des Flugkörpers mit Waffen ist nicht unbedingt notwendig, da es im 'Äther' zu keinem Kampf kommen muß, um das Spiel zu beenden. Lediglich einmal muß man an einem Feindschiff andocken.

(N) Wer jedoch will, kann sein Schiff mit Waffen ausrüsten und 'Space Combat' betreiben. Die beste Ausrüstung sind eine Howitzer *(5 oder 7 inch)*, das 'Heavy Gun' oder das 'Rogue Gun'. Das Gruppenmitglied mit dem höchsten 'Science Skill' wird Kapitän. Höchster 'Trimsman Skill' wird Trimsman, wer den höchsten 'Piloting Skill' hat wird Pilot und derjenige, der einen hohen 'Marksmanship Skill' hat, besetzt die Waffenstationen.

(E) Wer jetzt noch keine Navigationsgeräte gekauft hat, sollte dies nachholen. Das Spiel ist so programmiert, daß dadurch die Manöver einfacher sind.

(S) Die Minimalausrüstung sollte wie folgt aussehen:

1. Die Rumpfgröße *(Hull Size)* größer als Null. Eine Größe von eins oder zwei ist ausreichend, um das Spiel zu beenden.

2. Der Propeller sollte vom Typ Edison sein.

3. Propellergeschwindigkeit größer als Null, wobei vier bis fünf völlig ausreichend ist, um innerhalb der Planeten zu reisen.

4. Die Maschinengröße *(Engine Size)* muß mindestens zehn betragen, um das Spiel zu beenden.

Mit 'Update Flyer' kann jederzeit das Fluggerät aufgepäppelt werden. Mit 'Use Flyer' kann es losgehen. Wer Schwierigkeiten hat, sich mit der 'Map of Constellations' aus der Spielanleitung zurecht zu finden - hier eine kleine Hilfe. Man findet die Planeten auch, wenn man diagonal fliegt. Der große rote Planet ist der Mars, der kleinere rote Planet ist Merkur, der grüne Planet ist die Venus und der graue Planet *(genauer Trabant)* ist der Mond. Die Erde ist unverkennbar. Als erstes steuern wir den Mars an.

Auf dem Roten Planeten

Der Raumhafen: (S) Vom Raumhafen aus *(er liegt am südlichsten Punkt des Planeten)* geht es in nordwestlicher Richtung zur Stadt Ausonia *(ist eine kurze Strecke)*

Sonstige Häfen *(für andere Fortbewegungsmittel)* findet man auf dem Mars östlich vom Raumhafen,nördlich von Ausonia,im Osten und im Norden.

In Ausonia geht man in die Höhle, die im westlichen Teil der Stadt liegt. Östlich vom Eingang ist das zweite Level. Von dort aus liegt oben der Eingang zum dritten Level. Ungefähr in der westlichen Mitte befindet sich Mary Kingsley`s Partner Zoho, den man rettet. *(Um zu Zoho zu gelangen, sprengen wir eine Wand und legen somit einen weiteren Gang frei).* Zoho gibt uns einen 'Travel Pass', den man später in den Häfen vom Mars benötigt, um ein Boot zu mieten. Außerdem gibt er uns den Auftrag, eine *(deutsche)* Verschwörung auf der Venus zu vereiteln.

(N) Im königlichen Palast von Ausonia *(Stadtmitte)* verspricht Prinz Jharmook eine hohe Belohnung (fast 13000 Pfund) für die Wiederbeschaffung seiner Krone, welche sich inmitten der 'Skill-Arena' von Syrtis Major befindet. Die Party wird zu einem späteren Zeitpunkt diese Stadt aufsuchen. Für die Arena benötigt man aber einen Pass *(Pass nicht gefunden? Für das Spiel auch unerheblich.).*

(S) Infolge der Information von Zoho begibt sich die Gruppe wieder zum Raumhafen und reist zur Venus. Achtung(!) - hier sollte die Party alle Metallwaffen ent - 'usen', da sie nach kurzer Zeit zerfallen.

Auf der Venus

Im Raumhafen: (S) Der Raumhafen befindet sich im Norden des Planeten. Von hier aus wendet man sich östlich, nördlich und nordwestlich, bis Venusstadt erreicht wurde *(der nördlichste Punkt).* Südwestlich vom Eingang der Stadt geht man in das 'German Warehouse' und besorgt sich für jedes Gruppenmitglied eine deutsche Uniform. Das ist ohne Waffenanwendung nicht möglich. Außerdem sprechen wir mit Simon O`Rourke, der ebenfalls dort ist. Man bietet *(bribe)* ihm Geld für Informationen an.

...und das könnte Ihre Party sein!

Der Info Folge leistend geht es weiter nach Thetis Mountain.

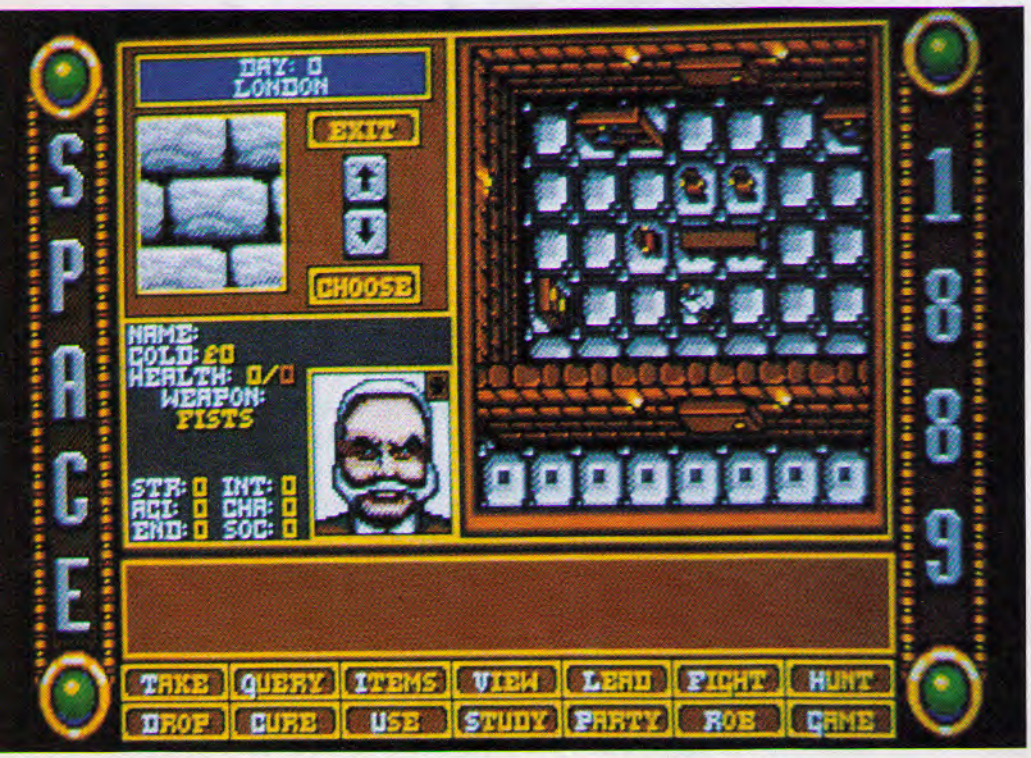
(N) Bevor man die Stadt verläßt, kann man noch dem Governor`s Mansion einen Besuch abstatten *(südlich vom Warenhaus gelegen).* Auf nicht gerade feine englische Art entwenden wir ihm ein handgeschriebenes Manuskript von William Shakespeare. Jules Verne in Moab auf dem Mars zeigt hierfür großes Interesse. Allerdings informiert er uns nur, daß man für dieses Manuskript im Museum von London 8000 Pfund erhält.

(S) Westlich der Stadt gehen wir zum Hafen und mieten ein Boot. Mit diesem fährt man so weit wie möglich in südöstlicher Richtung und von dort weiter nach Westen, bis man Thetis Mountains erreicht hat.

Thetis Mountains: (S)Jetzt benutzt jedes Gruppenmitglied die erbeuteten deutschen Uniformen *(use).* Unterhalb des Stadteingangs betritt man frech das Fort Bismarck, dringt man bis zum Oberst Hans Kurt vor, bekämpft ihn und nimmt den Pass für das Hauptquartier an sich, das sich auf dem Mars befindet. Man verläßt die Stadt, begibt sich weit nach Osten, dann geht es weiter in nördlicher und nordwestlicher Richtung zum Raumhafen.

Und wieder auf dem Mars

Syrtis Major: (S) Syrtis Major, wo sich das HQ befindet, liegt in nordöstlicher Richtung. Hier sucht man den im Stadtgebiet gelegenen Hafen auf *(östlich von der Taverne).* Auch hier die deutschen Uniformen anziehen. Mit dem Travel Pass *(use)* von Zoho kann man ein Boot mieten *(gilt auch für die anderen Marshäfen)* und fährt nordwestlich zum HQ. Das erste und zweite Level durchqueren *(mit Hilfe der Uniformen).* Wenn man kämpfen will, kann man die Soldaten ansprechen und wird als Engländer erkannt. Der Pass von der Venus ist im dritten Level nützlich, um die Räume zu betreten. Wenn Baron von Gruber gefunden wurde, wird er ausgeschaltet und



Man kann es deutlich sehen: Dieser Mann ist eine Null!

man findet einen Schlüssel für das Schloß von König Hattabranx, das in der Stadt Boreosyrtis League liegt. Wir verlassen die Stadt, um in das Schloß einzudringen.

Boreosyrtis League: Nach längerer Reise erreicht man den im Nordwesten gelegenen Ort. Das Schloß liegt im nordöstlichen Teil der Stadt. Im zweiten Level befinden sich die Räumlichkeiten des Königs, die mit dem Schlüssel von Baron v. Gruber zu öffnen sind. Nach dem Kampf finden wir einen weiteren Schlüssel, der die Türen zum 'Worm Cult' öffnet.

(E) Der Marsianer Teegok in der Stadt Moab kann einem den Eingang zur unterirdischen Wurmkultur nennen. Von ihm bekommt man eine Karte. Moab liegt südlich von der Stadt, in der man sich gerade befindet.

(S) Nachdem man den Schlüssel hat und sich den Weg nach Moab ersparen will, geht man zum Hotel der Stadt *(liegt etwas oberhalb der Stadtmitte)*. Vom Eingang des Hotels geht man genau zwölf Schritte nach Süden. Mit der Schaufel wird der Eingang freigelegt. Östlich vom Eingang ist der Aufstieg zum zweiten Level. Hier muß man Kleuth Na Vries suchen und ihm die 'Scrolls of the Ancients' übergeben.

Dafür erhält man von ihm einen 'Emerald' und den Auftrag nach Europa *(nicht der Kontinent)* zu reisen, der hinter dem Asteroidengürtel liegt. Kleuth befindet sich auf der östlichen Seite *(Mitte)* des zweiten Levels. Danach geht es wieder zum Raumhafen. *(Zur Erinnerung: liegt am südlichsten Punkt vom Mars)*.

Gleich nachdem man vom Mars abhebt, fährt ein weiteres Schiff auf uns zu, an das wir andocken *(link)*, um Thomas Edison zu retten, der dort gefangen ist. Aus Dankbarkeit erzählt er, wie der Asteroidengürtel zu durchqueren ist und das Schiff ausgerüstet werden muß.

Auf dem Mond

Daselbst: (S) Bevor wir zum Asteroidengürtel aufbrechen, muß die Gruppe zum Mond. Gleich neben dem Landeplatz führt ein Eingang in ein Höhlensystem. Hier muß man Professor Tereshkova finden. Das ist wohl die schwierigste Passage des ganzen Spiels. Ein Wirrwarr von Gängen und Sackgassen macht die Suche zur Tortur. Hier hilft nur, des öfteren Dynamit anzuwenden, um den Weg frei zu machen und Orientierungshilfen zu schaffen *(oder eine Karte anfertigen!)*. Bei der Anwendung von Dynamit darauf achten, keine anderen Personen zu töten. Den Professor entdeckt man im südöstlichen Teil des Höhlensystems. Er ist grafisch anders gestaltet als die anderen NPCs.

Wurde der Professor gefunden, gibt man ihm den 'Emerald', den man von Kleuth erhalten hat. Als Gegenleistung verschafft er uns einen Saurian Propeller und man kehrt zum Schiff zurück. Achtung! - der neue Propeller darf noch nicht mit 'update flyer' installiert werden !!! Darauf führt uns die Reise weiter zum Planeten Merkur.

Auf Merkur

Die 'Princess Christina Station': Ziel ist die Princess Christina Station, die südlich vom Landeplatz liegt. *(Zuerst nach Westen, dann nach Süden zum Hafen und mit dem Boot weiter zum östlich gelegen Hafen und Fußmarsch nach Osten)*. Während der Reise sollten die Flußufer abgesucht werden, um den 'Glow Crystal' zu finden. Ohne ihn ist eine Reise über den Asteroiden-Gürtel hinaus nicht möglich. *(Er ist gestaltet wie alle Gegenstände, die man aufgehoben hat. Also ein sackartiges Gebilde. Vielleicht hat man Glück und findet so einen Kristall in der Station am Wasser)*.

Bei der Station gehen wir in die Höhle, die dem Stadteingang am nächsten liegt *(etwas östlich von der Stadtmitte)*. Östlich vom Eingang liegt das zweite Level und weiter geht's ins dritte. Wenn man jetzt etwas gräbt *(use shovel)*, findet man 'Ammonia Springs'.

Bevor man wieder den Raumhafen betritt, müssen folgende Gegenstände in unserem Besitz sein: Saurian Propeller *(vom Mond)*, Glow Crystal und Ammonia Springs *(beide vom Merkur)*.

Gruppenbild mit Dame: Was macht der alte König da?

(N) Im Museum der Station kann man Johnny Wilson den 'Magic Arrow' und die 'Statue of Queen Willow Leaf' übergeben, falls diese in Angkor gefunden wurde *(siehe Lösungshinweis Angkor)*. Wilson nimmt auch das 'Sword of Uriah Tu', das in der Marsstadt Aubochon versteckt liegt.

Merkurs Raumhafen: (S) Zurück im Raumhafen installiert man den Saurian Propeller. Der Kristall und das Ammoniak werden automatisch hinzugefügt.

Zurück auf dem Heimatplaneten

(N) Jetzt durchquert man den Asteroidengürtel in östlicher Richtung und liest die 'Message', die uns als neue Richtung die Erde angibt.

(N) Das Manuskript von Shakespeare aus der Venusstadt kann man nun ins Museum von London bringen.

Am Nordpol: (S) Zurück auf der Erde (zur Erinnerung, der Raumhafen liegt im Osten) geht man in Richtung Süden oder Norden, um einen Zeppelin zu mieten. Mit diesem geht es Richtung Nordpol und man betritt die Höhlung. Hier erwartet uns der Saurian Eoger Luirv und er belohnt uns reichlich. Eine lange und schwierige Reise fand ein glückliches Ende. ❐

Wolfgang Heidorn

BAZAR

Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

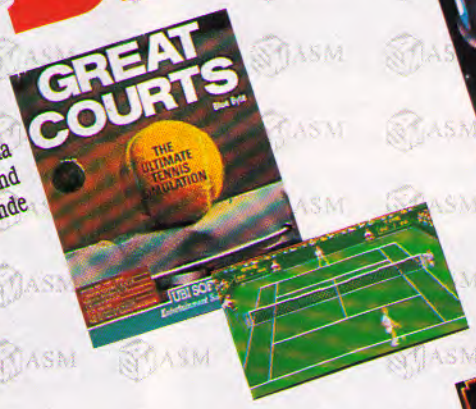
nur **49,95**

Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**



Ultima Trilogy

Ausverkauft

... im Pack, das ... Abenteuerspaß auf

C-64 (Disk) für **39,95**

NEU!

Loopz

Das Super-Game, das voll in die Tetris-Bresche schlägt. PC unterstützt VGA, MEGA, EGA, CGA, Amstrad, Horcules, AdLib & Roland

nur **29,95** Amiga & PC (5,25")

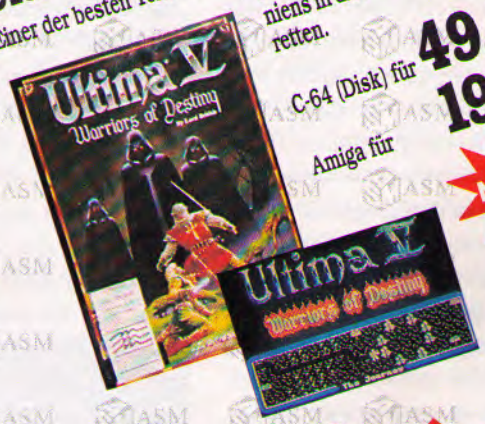
Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**

Amiga für **19,95**

NEU!



Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**

Pool of Radiance

Der sagenhafte Teil der SSI-Dungeons & Dragons ... auf C-64 (Disk)

Ausverkauft

1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**

10er Disk-Quader

Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

Monster Business

Jump 'n' Run mit Fun-Effekt! Das erste Release von Marc Rosochas „Ecipse"-Label. Bei uns für Amiga & Atari ST erhältlich.

läppische **29,95**

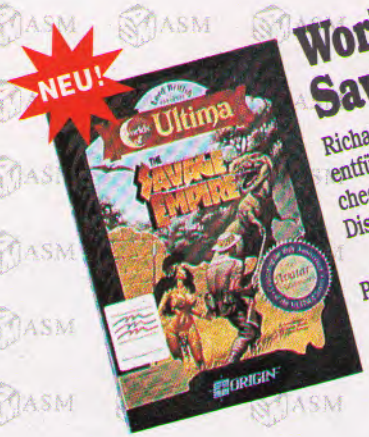
Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

Worlds of Ultima Savage Empire



Richard Garriots Dschungel-Mythos entführt den Spieler in ein facettenreiches Edel-Abenteuer auf sieben(!) Disks.

PC (5,25") **39,95**

Ultima VI

Ultima, und ein Ende ist nicht abzusehen. Die sechste Episode des Fantasy-Giganten gibt's bei uns für

C-64 (Disk) **19,95**

Lord of the Rings

Wer kennt den Herrn der Ringe nicht? Interplay haben aus dem Stoff ein hervorragendes Rollenspiel gemacht! 5 Disk voller Trolle & Co.

PC (5,25") **39,95**

Starbytes Überraschungssack

In diesem Sack befinden sich drei Starbyte-Games, von denen mindestens zwei den ASM-Hitstern als Prädikat tragen.

Welche? Na, das ist die Überraschung!

PC (5,25"), Amiga, ST **69,95**

C-64 Disk **39,95**

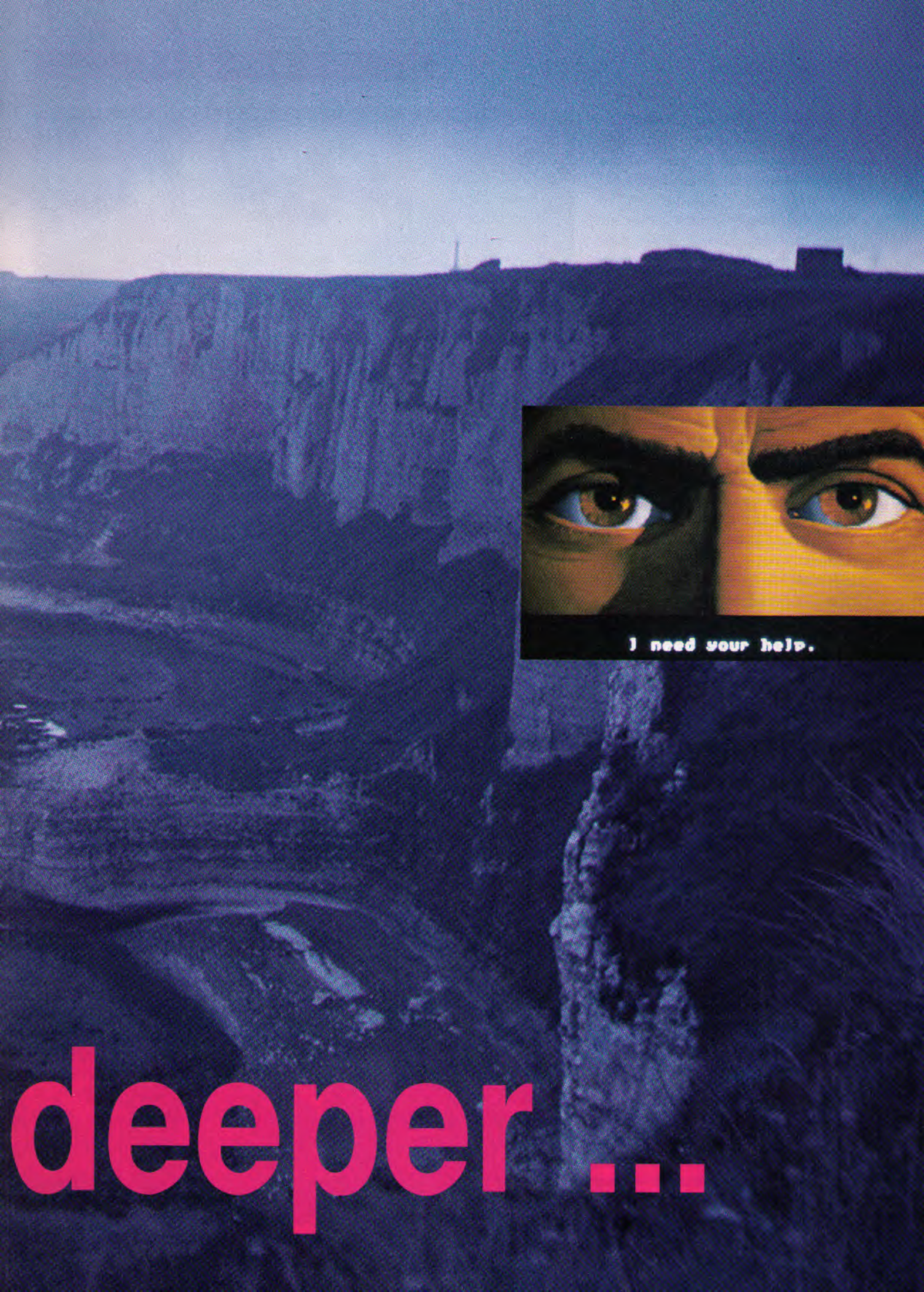
Alle Artikel sind nur in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt solange der Vorrat reicht nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

EOB 2 ist groß, prächtig, etc. - und **schwierig** Damit eben dies nicht zur Verzweiflung gereicht hier nun folgendes.

Deeper and

FOTO: MICHAEL ANTON


I need your help.
deeper ...

Als Party ist folgende Konstellation zu empfehlen:

1. Human Paladin
2. Dwarf oder Elf Fighter+Thief
3. Human Cleric
4. Human Mage

Wichtig: Auf jeden Fall mindestens einen Thief, Mage und Cleric. Während des Spiels bekommt man die Gelegenheit, noch maximal zwei weitere Charaktere in die Party aufzunehmen. Gut sind Calandra als Kämpferin und Shorn *(wenn er sich anbietet)* als zweiter Cleric.

Findet man einen "Complete Set of XXX Bones" so kann man sie mitnehmen und *(maximal drei)* an dem Ankh wiederbeleben. Das Ankh findet man, wenn man an der W-Wand ein Kästchen nördlich der Tür im Erdgeschoß einen Knopf drückt und den Teleporter nutzt.

Für alle Kämpfe lohnt sich der Haste-Spruch des Magiers, da die Charaktere schneller nacheinander Aktionen ausführen können.

Alle gefundenen Gegenstände sollte man mit Improved Identify analysieren. Man erfährt so die Boni und Mali der Gegenstände.

Die beiden vorderen Charaktere sollten Fighter und/oder Paladins sein und jeweils zwei Waffen tragen; obere Hand: Long Sword, untere Hand: Short Sword. Dadurch kann man pro Runde viermal zuschlagen, was einen erheblichen Zeitvorteil bringt.

Die schwierigsten Gegner sind die Beholder und natürlich der Endgegner. Man sollte versuchen, einen Beholder in einen mindestens 2x2 Kästchen großen Raum zu locken. Dann schlägt man und geht sofort zur Seite. Dazu ist die Tastensteuerung wesentlich sicherer als die Maus. Das Spielchen wiederholt man solange, bis der Gegner keinen Ton mehr von sich gibt.

Häufig müssen Platten im Boden beschwert werden, dazu sind Steine ideal. Außerdem kommt man später zu einem Magic Mouth, an das man fünf Steine verfüttern muß. Auch sonstige Gegenstände sollte man - sofern Platz vorhanden - mitschleppen. Die hinteren Charaktere werden mit Fernwaffen ausgerüstet.

Start im Wald: Man kann einige Steine einsammeln und ein paar Wölfe bekämpfen. Es reicht aber völlig, zu Punkt 5 zu gehen, und von dort nach Süden in ein Gewölbe. Hier findet man einige Ausrüstungsgegenstände. Anschließend kann man den Wald bei Punkt 4 verlassen und das Schloß betreten.

Erdgeschoß: Zu Punkt 1 gehen und die Tür öffnen. Daraufhin machen die Hausherren von ihrem Hausrecht Gebrauch und verweigern den Zutritt. Das war das letzte Mal, daß die beiden überhaupt von etwas Gebrauch machen, denn man muß sie jetzt bekämpfen. Nun geht man durch die Tür und benutzt die Treppe im Süden.

Level -1: Durch die Tür im Westen, dann folgt ein Kampf bei 2, nach dem man einen Grey Key findet. Bei 3 ist ein Hebel für die Tür daneben, hinter welcher sich ein Food-Depot verbirgt. An Punkt 4 steht ein Faß, welches man zerschlagen kann und das weiteres Food erhält. Auf die Bodenplatte bei 5 kann man einen Gegenstand legen, damit die Tür im E offen bleibt. Man geht zu 9, nimmt sich den Schlüssel und befreit den Gefangenen bei 10. Bei 6 versperrt eine Wache den Weg zu den Fässern im N und es folgt ein Kampf. Die Fässer im N zerschlagen. Nur das nördlichste Faß enthält etwas brauchbares: Magic Dust. Magic Dust hilft gegen Versteinerung *(PETRIFIED)*.

Jetzt begibt man sich zurück zur Treppe und öffnet die Tür im E bei 1 mit dem erbeuteten Grey Key. Den Hebel bei 11 zieht man, um das Loch zu schließen. Hinter dem Loch greifen Wachen an, und das Loch öffnet sich wieder - also nicht zurücktreten! Die Wachen tragen zwei Grey Keys mit sich herum.

Das Loch wird durch den zweiten Hebel *(13)* hinter der nächsten Tür endgültig geschlossen. An Punkt 14 befindet sich ein Knopf in der E-Wand, der diese verschwinden läßt. Folgt man dem Gang und der Treppe, so gelangt man an zwei Türen. Der Knopf *(16)* öffnet die eine Tür, und das Schloß *(17)* muß man mit dem Diebeswerkzeug knacken. Der offene Raum verbirgt einen Scroll of Lightning Bolt. Den Gang wieder zurück, die Treppe hoch und weiter nach W. In den folgenden Räumen halten sich Wachen auf und man erhält weitere Schlüssel, um die anderen Baracken der Wachen zu öffnen. Bei 15 findet man das N-Wind Horn. Anschließend aus den Baracken herausgehen und die Treppe im NW hinabsteigen. Die nächste Etage ist ein einziger Gang, bei dessen Ende die Handbuchabfrage erfolgt. Anschließend befindet man sich in Level drei.

Level -3: Bei 1 das Schloß öffnen und durch die Tür zu Punkt 2. Den Hebel ziehen und sofort zurücktreten, da eine Feuerballfalle ausgelöst wird. Im folgenden Raum mit dem Schlüssel von 3 das Schloß bei 4 öffnen. Dann den Gang entlang und im Kampf gegen die Skeletons in Raum 5 Turn Undead des Clerics benutzen. Diesen Raum bei den anschließenden Kämpfen *(6,7,8)* als Rastplatz nutzen, falls es kritisch wird. Dabei immer die Tür schließen. Nach den Kämpfen nimmt man sich den Darkmoon Key in der Nische 9. An der W-Wand bei 10 befindet sich ein Knopf, mit dem man die Wand verschwinden lassen kann. Die Stelle 11 kann man als Depot benutzen, um alle überflüssigen Gegenstände abzulegen. Außerdem liegen hier einige Tränke herum. Durch die im SE befindliche Wand gelangt man in das Gefängnis. Die Türen lassen sich durch Druck auf den jeweils gegenüberliegenden Knopf öffnen. Bei 12 liegt ein Zwergencleric im Sterben, den man manchmal mitnehmen kann. Wenn er seine Dienste anbietet, sollte man diese in Anspruch nehmen. In Zelle 13 kann man Knochen eines Elfen mitnehmen, um ihn bei Bedarf *(Mage)* zum Leben erwecken zu lassen. An den Stellen 14, 15 und 18 finden Kämpfe statt, bei 16 liegen Ausrüstungsgegenstände herum. Die Kämpferin Calandra *(17)* kann man ebenfalls aufnehmen. Anschließend geht man wieder zu 11 und rü-

stet die Neuerwerbungen aus. Danach geht man in den Eingangsraum zurück und hier zu Punkt 19. Man öffnet man das Schloß mit dem Darkmoon Key, wie auch bei 20. Khelben erscheint bei 21 um den Stand der Dinge zu erfragen. Nach W gehen und sich das E-Wind Horn bei 22 nehmen. Um das Level zu verlassen, muß man die E-Wand bei 24 zerschlagen. Bevor man die Treppe hinabsteigt erst rasten, Sprüche lernen und speichern, da man im nächsten Level nicht rasten kann!

Level -4: Die erste Tür fällt zu, nachdem man hindurchgegangen ist, und es gibt kein zurück. Man begibt sich sofort zu 1 und geht durch die W-Wand hindurch nach 2. Hier findet man einen Schlüssel und drückt auf den Knopf. Weiter geht's zu 3, die hier befindliche Waffe nehmen. Daraufhin wird man von einigen Margoyles angegriffen und kann den Raum erst wieder verlassen, nachdem man den Knopf bei 4 gedrückt hat. An Punkt 5 befindet sich ein Schlüsselloch, mit dem man die Tür im W öffnen kann. Dann geht man die Treppe hinab und landet in Level -5

Level -5: In diesem Level ist nicht viel los. Man nimmt sich bei 1 den Schlüssel, bei 2 das W-Wind Horn und bei 3 den Darkmoon Key. Hier liegen außerdem noch weitere Ausrüstungsgegenstände. In den drei Zellen bei 4 nimmt man sich insgesamt drei Knochen mit und bewahrt sie auf. Mehr ist nicht zu tun, außer daß man ständig von Ameisen, die aus den Löchern bei 1 und 2 kommen, angegriffen wird. Diesen Level verlassen wir nun wieder nach Level -4.

Level -4: Direkt zu Punkt sechs. Hier befinden sich neun Platten. Man muß nun fünf Platten mit beliebigen Gegenständen beschweren, angeordnet wie die fünf auf einem Würfel. Dadurch öffnet sich die Tür im S. Da aus dieser Tür Massen von Margoyles strömen, lohnt es sich, vorher zu speichern. Von hier ab muß man sich zu Punkt 7 vorarbeiten und sich der dort liegenden Gegenstände bemächtigen. Weiter geht es zu Punkt 8 und von dort aus durch die W-Wand zu noch mehr Margoyles. Im Norden befindet sich ein weiterer Geheimraum, in dem man folgende Gegenstände findet: Glass Sphere *(Feuerball zum werfen)*, Spider Key, Stone Gem, Axe *(bei 9)*, Glass Sphere, Darkmoon Key und Arrows *(bei 10)*. Auf dem Rückweg drückt man bei 11 den Knopf in der Wand, was man bei 12 wiederholt. Desweiteren bekommt man nach einem Kampf bei 13 einen Schlüssel. Dann öffnet man jeweils bei 14 und 15 die Schlösser. Einen Schlüssel und das S-Wind Horn findet man bei 16 in der Nische. Um an die Nische bei 17 zu kommen, muß man erst das Schloß öffnen. Man geht die Treppe hoch, folgt dem Gang und geht zweimal die Treppe hinab, wodurch man im Spinnengewölbe landet.

Level -4, Spinnengewölbe: Man öffnet das Schloß bei 1 und nimmt sich Karte, Scroll und Copper Key an Punkt 2. Daraufhin verläßt man dieses Level auf dem selben Weg, den man gekommen ist, zu Level -4 zurück.

Level -4: Hier sucht man sofort Punkt 18 auf und fügt den Stone Dagger in das Portal ein. Man wird zu Level 1, Punkt 2 teleportiert.

Level 1: An Punkt 3 findet man einen Copper Key und eine Scroll. Der Knopf an der S-Wand öffnet die Tür, woraufhin man zu Raum 9 geht und die sterblichen Überreste von Amber und einen Brief von ihr an Khelben findet. Jetzt geht man nach S und zerschlägt die dort befindliche Statue, wodurch sich ein Gang zeigt. Am Ende dieses Gangs stehen drei Teleporter. Es lohnt sich nur Nr. 10. Bei Benutzen des Teleporters landet man bei 19 *(11->17, 12->18)*. Hier liegt im Fach in der N-Wand ein Schlüssel, und in den anderen Fächern jeweils ein Gem. Legt man alle drei Gems in ein und dasselbe Fach, öffnet sich die Wand. Bei 24 liegt nur Müll, bei 25 befindet sich ein Food-Depot und ein Zweihand-Schwert, bei 26 kommt man nicht wieder zurück und bei 27 findet man Potions. Ebenso findet man ein violettes Gem. Legt man dieses auf die weiche Stelle in Raum 19, so erscheint ein Teleporter, und man gelangt wieder zu 10 zurück. Man kann nun das gesamte Level erforschen. Bei 1 befinden sich jeweils Schlösser, bei 5 Statuen, die man zerschlagen kann. Die Schlösser bei 7 kann man mit dem Diebeswerkzeug öffnen. Die Tür hinter dem Magic Mouth bei 13 kann man zu diesem Zeitpunkt noch nicht öffnen. Abschließend geht man zu 32 und steigt die Treppe hinunter ins Erdgeschoß.

Erdgeschoß: Bei Bedarf geht man zu 2 drückt den Knopf in der W-Wand, benutzt den Teleporter und gelangt nach 4. Bei 5 steht ein Ankh, an dem man *(bis zu dreimal)* einen Toten wieder zum Leben erwecken kann. Dies bezieht sich allerdings nur auf die 'Complete Sets of Bones', die man gefunden hat. Über die Teleporter bei 4 erreicht man wieder das Erdgeschoß. Man geht zu 3 und bläst alle vier Hörner in folgender Reihenfolge: N, E, S, W. Nach dem letzten Ton öffnet sich die N-Wand, und man begeht die Treppe zu Level 1 - Test.

Level 1 - Test: Nachdem der alte Mann den nun folgenden Test angekündigt hat, sollte man zuerst einmal speichern. Dann durchquert man das Strahlenfeld mit den Pfeilen. Am Ende des Feldes wird man von einigen Mantis-Kriegern erwartet. Wenn man sich dieser entledigt hat, findet man einen Bone Key und geht zu 1, wo man den Hebel zieht. Dadurch verschwinden alle Strahlen, bis auf die über den schwarzen Feldern. Nun das Schloß bei 2 öffnen und bei 3 das Ei zerschlagen. Daraufhin zurück zu 4 und die Tür aufbrechen. Bei 5 kann man einen Gegenstand, z.B. einen Dagger, in das Dreieck legen, und man erhält einen Wand of Dispel Magic. Das Schwert "Hunger" bei 6 ist verwunschen - man muß es aber auf jeden Fall mitnehmen. Nun durchquert man das Strahlenfeld erneut nach 7. Hier der Reihe nach alle Türen öffnen. Dabei fallen einige Kämpfe an. Den sterbenden Mantis bei 8 muß man töten, doch dafür gibt's einen Mantis Key. Bei 9 bietet ein Zwerg seine Dienste an.

Gepper

Man kann nun das Schloß bei 10 öffnen. Durch die Tür gehen und dem Gang folgen. Bei 11 wird man schon von zwei Mantis erwartet, die sofort einen Feuerball schießen. Man muß lediglich zur Seite gehen, um ihm auszuweichen. Nach dem Kampf begibt man sich zu 12 und drückt den Knopf, falls sich bei 13 ein Loch befindet. Dann geht man nach 13 und wirft einen beliebigen Gegenstand nach S. Daraufhin verschwinden die Wand und das Loch, und man wird nach 10 teleportiert. Erneut zu 12 und weiter zu 14 gehen. Man findet wieder einen Mantis Key. Bei 15 muß man das Schloß öffnen, um zu Punkt 16 zu gelangen. Hier stehen acht Mantis-Eier, die man der Reihe nach von N nach S zerschlagen sollte. Dadurch entspringt jeweils ein Mantis. Wenn man alle Eier zerschlagen hat, geht man nach 17, nimmt das linke Auge heraus und setzt es wieder ein, wodurch die S-Wand verschwindet. Bei 18 findet man das Mantis Idol, eine Glass Sphere und einen Copper Key. Jetzt läuft man zurück nach 19. Die davor liegende Tür mit Gewalt öffnen. Dem gefräßigen Magic Mouth gibt man drei Knochen und erhält als Gegenleistung einen Bone Key, mit dem man das Schloß bei 20 öffnet und so die Treppe zu Level 2 - Test erreicht.

LEGENDE:

	Türen
	Platte im Boden (meist als Schalter)
	Loch -> Sturz in das Level darunter
	Teleporter
	offene Durchgänge, Geheimgänge, Wände, die verschwinden
	Treppen oben = langes, unten = kurzes Stück
	siehe Pfeile, Spitze zeigt immer Richtung oberes Stockwerk
	Start des jeweiligen Levels
	Nicht zu öffnende Türen

Level 2 - Test: Man geht sofort zu 1 und öffnet das Schloß. Wenn man den Weg weiter nach W geht, findet man rein gar nichts - nur einen Riesenschwarm Wespen. Wer Erfahrungspunkte sammeln möchte, kann sich den Rundweg ja aufhalsen. Die Bodenplatte bei 2 funktioniert als Reset für die Löcher und Hebel im folgenden Raum. Man zieht zuerst den Hebel bei a, dann bei b, dann bei c, geht nun zu d und zurück zu e, wo man den mittleren Stein der unteren Reihe an der W-Wand drückt. Dadurch kann man über das Loch bei f gehen und am Hebel ziehen. Der Weg zu Punkt 3 ist dann frei. Dort schließt man die Tür auf und trifft bei 4 auf den alten Mann. Anschließend öffnet man die Tür bei 5, benutzt den Teleporter und geht zwei mal die Treppe hoch.

Level 4 - Test: Man geht zu 1, öffnet die Tür und geht an der Gabelung schnell nach W. Bei 2 den Darkmoon Key nehmen und den Beholder bei 3 am besten aus der Distanz angreifen, da er beim ersten Treffer explodiert. Bei 4 findet man einige Potions und eine Scroll of Raise Dead. Weiter geht's nach S zu Punkt 5, an dem eine Frau verlangt, "the right way" zu wählen. Nimmt man das wörtlich, gelangt man zu 6 und findet einen Bone Key. Man geht den Weg zurück nach 7 und 8. Hier schließt man die Tür auf und muß bei 9 kämpfen, um einen Ring zu erhalten. Bei 10 kommt wieder das Spielchen mit den Beholdern. Bei 11 das Schloß öffnen, bei 12 liegt Ausrüstung herum, für die man gegen einige Flying Snakes kämpfen muß. Einen Desintegrate-Spruch findet man bei 13, und bei 14 erhält man nach einem Kampf einen Darkmoon Key. Bei 15 schießt man auf den Beholder. Der Darkmoon Key öffnet das Schloß bei 16. Daraufhin geht man der Reihe nach zu 17, 18, 19, 20 und 21 und wirft fünf Steine, Mantis Idol, Sword "Hunger", eine beliebige Potion und eine beliebige Schriftrolle ein.

Nun ist die Tür zu Raum 22 offen, und man nimmt sich das Red Gem. Zurück zu 23 gehen, die Tür aufbrechen und einmal Rotten Food mitnehmen, welches man bei 24 einwirft. Das Magic Mouth 25 wird mit dem Gem zufriedengestellt. Jetzt endlich ist der Weg nach W frei, und man gelangt nach 26. Dort erscheint Dran Draggore, der die Tür nach E verschließt. Man steigt die Treppe im W hinauf und erreicht einen Raum mit einem Teleporter. Nun muß man sich solange teleportieren lassen, bis man vier Darkmoon Keys hat und in einem Raum mit vier Schlössern und einem Teleporter landet. Dann öffnet man die vier Schlösser. Dieser Raum ist in Level 5 - Test im NW.

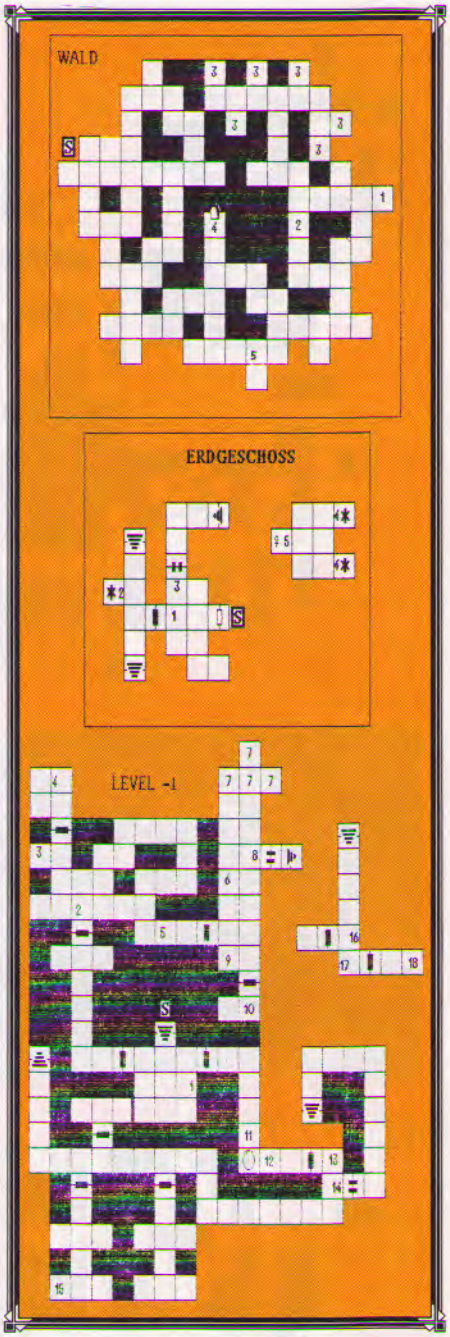
Level 5 - Test: Bei 2 sind schwere Kämpfe gegen Beholder angesagt. Hier steht leider kein 2x2 großer Raum zur Verfügung. Den dritten Beholder kann man über den Geheimgang im S beim zweiten umgehen. Dann zu 3 gehen, wo man durch die Wand gehen kann, wie auch auf einer der gefundenen Karten zu sehen ist. Man arbeitet sich so "blind" bis Punkt vier vor. Nun sind Rasten und Speichern sehr zu empfehlen. Wenn man zu Punkt 5 kommt, offenbart sich ein Beholder, der in einem Loch in der Decke eingeklemmt ist. Die Wahl besteht nun darin, ihn gleich oder erst im oberen Stockwerk zu bekämpfen. Nach dieser Entscheidung geht man zu 6, betätigt den Wirbelsturmschalter und gelangt so nach oben. Man lockt den Beholder von Punkt 8 in diesen Raum und geht danach weiter. Bei 9 liegt ein grüner Hammer, der unbedingt mitgenommen werden muß. 10 repräsentiert jeweils Ausrüstung, und bei den anderen Achten warten weitere Beholder. Nach vollbrachter Tat benutzt man den Wirbelsturm bei 7 erneut, diesmal jedoch abwärts. Bei 11 erscheint wieder einmal Khelben. Dann läuft man zu 12. Hier ist ein Schild, auf dem "Test of Vision" steht. Der nachfolgende Teil verändert sich laufend, weshalb die Karte nicht immer richtig ist. Man sollte irgendwann folgende Meldung erhalten: "Look at what just happened to our compass". Dies ist die Stelle 13 Der Kompaß hat sich gedreht, so daß man sich selber auch noch einmal drehen muß, um weiter nach E gehen zu können. Man setzt seinen Weg dann zu Punkt 14 fort, wo man gegen einen Will'OWisp und einen Beholder kämpfen muß. Dafür erhält man einen Ring und eine Rüstung. Weiter zu 15 eilen und den Knopf in der E-Wand drücken. Eine alte Bekannte trifft man bei 16. Die beiden Beholder *(17)* kann man leicht überlisten, indem man schnell zwischen ihnen durchrennt und den Altar bei 18 anklickt.

Erdgeschoß: Man hält sich nicht lange auf, sondern benutzt die Treppe nördlich von Punkt 2, um in den ersten Level zu gelangen.

Level 1: Von 32 auf schnellstem Weg zu 13. Diesmal kann man das Magic Mouth passieren, nur um bei 20 vor einer weiteren verschlossenen Tür zu stehen. Diese kann man, wie könnte es anders sein, mit dem grünen Hammer zerschlagen. Bei 21 befindet sich eine Nische, in die man wieder einmal etwas hineinlegen muß. Dadurch verschwindet die W-Wand, und man kann bei 22 den Knopf drücken. Anschließend kämpft man und findet bei 23 einen Plattenpanzer. Weiter geht's die Treppe hoch zu Level 2.

Level 2: In dieser Etage ist so gut wie nichts los. Lediglich der Geheimgang bei 1 birgt einen Teleporter. Benutzt man ihn, findet man bei 2 das erste von sechs Polished Shields, das sich nach "Improved Identify" als Medusa Shield entpuppt. Außerdem liegt dort ein Scroll of Hold Monster. Nun den Teleporter bei 3 betreten, um bei 4 zu landen. Anschließend das Level über die Treppe im S zu Level 3 wieder verlassen.

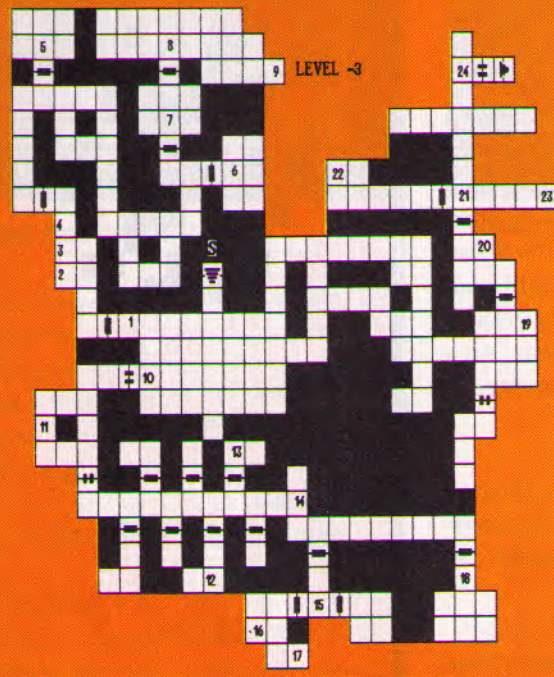
Level 3: Dies ist ein recht umfangreiches Level, und man sollte zuerst rasten und speichern. Dann zu Punkt 1 gehen und zweimal Dispel Magic sprechen. Bei 2 reicht dieser Spruch einmal aus. Wer möchte kann jetzt zu Punkt 3 laufen. Dort befindet sich ein Mann, der berührt werden möchte. Tut man

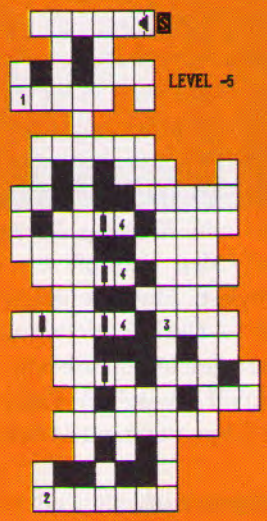


ihm den Gefallen, wird ein Charakter um einen Level befördert. Dies sollte man jedoch erst machen, wenn es sich wirklich lohnt. Bei 4 findet man das erste von drei Gems, das Body Gem. Um das zweite zu bekommen, muß man zuerst den Teleporter südlich von 5, dann östlich von 6 und schließlich nördlich von 7 benutzen. Man landet bei 8, und bei 9 liegt das Heart Gem. Nun begibt man sich nach 10 und folgt dem wandernden Loch nach S. Dasselbe Spiel bei 11. Das dritte und letzte Gem liegt bei 12 bereit.

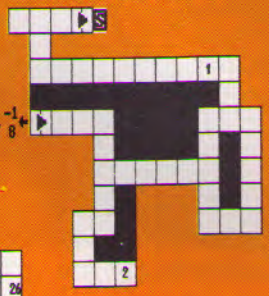
Auf dem Rückweg über 11 und 10 kann man schnell durchlaufen,

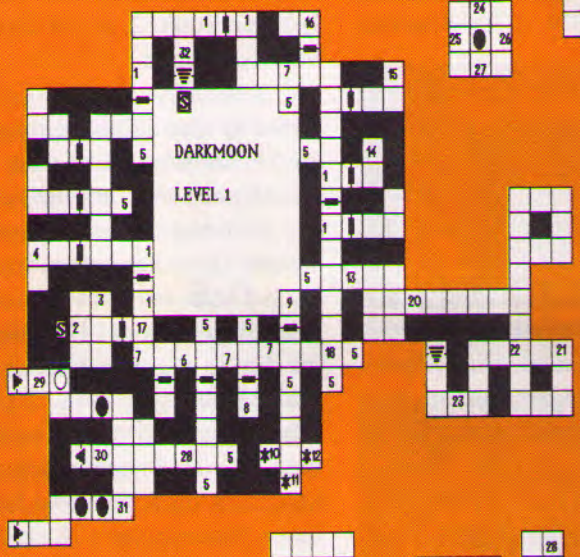
EYE OF THE BEHOLDER

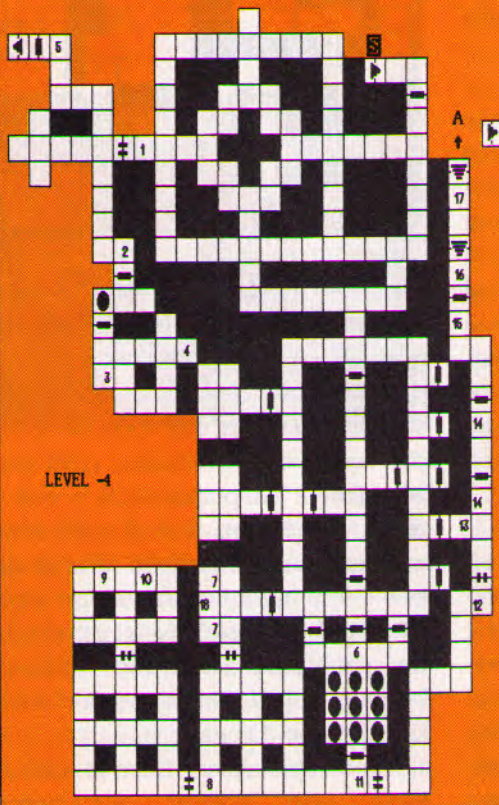


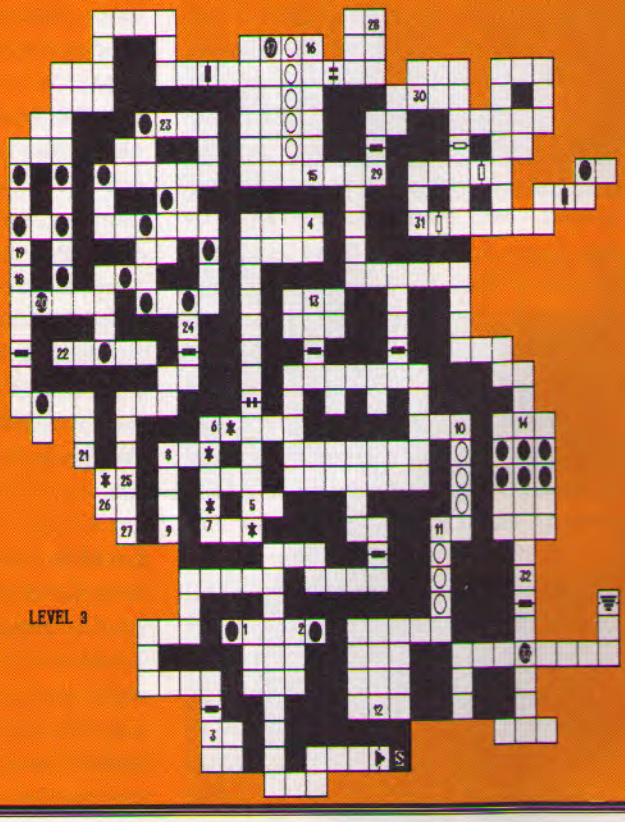


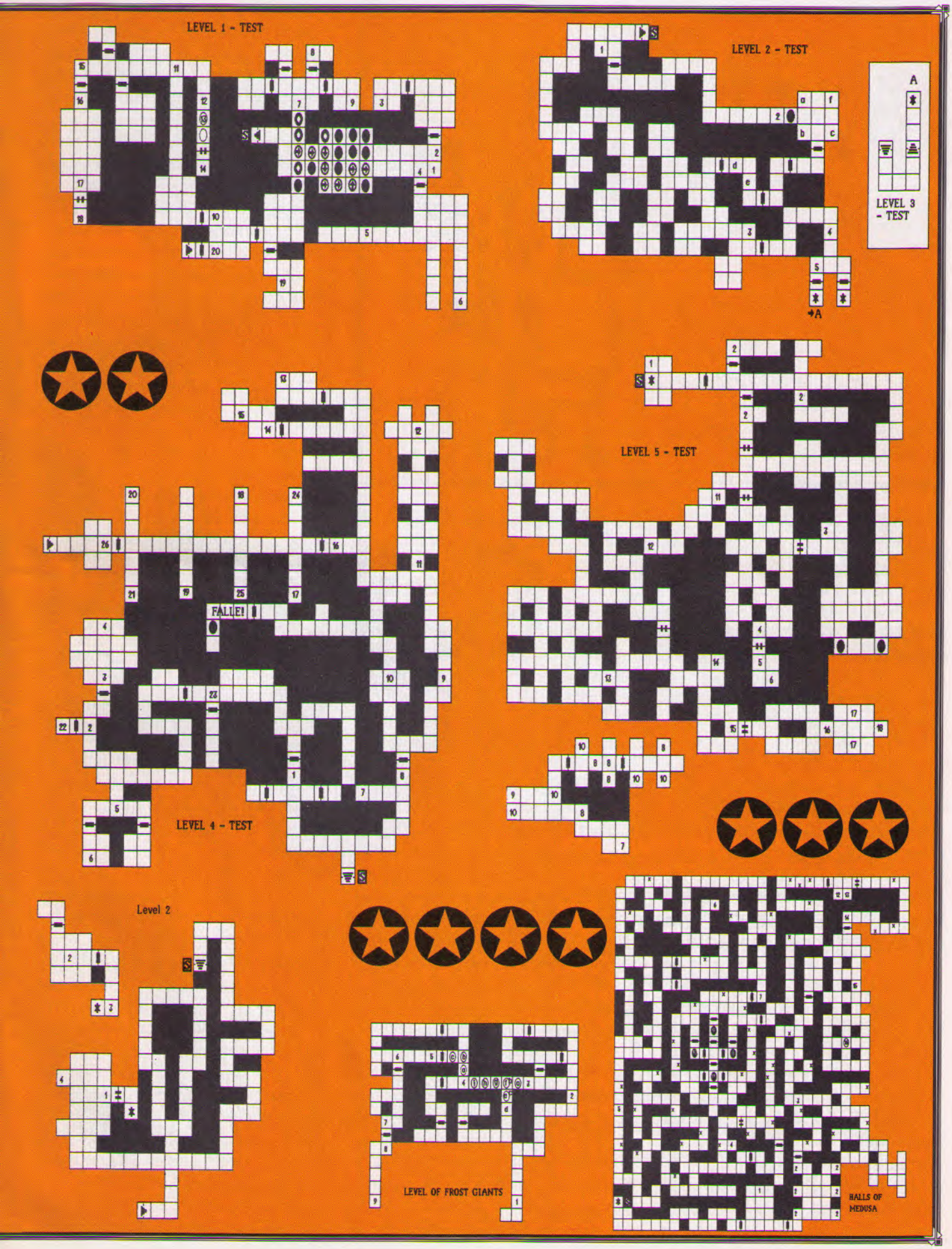
FORTSETZUNG VON LEVEL -4:
SPINNENGEWÖLBE

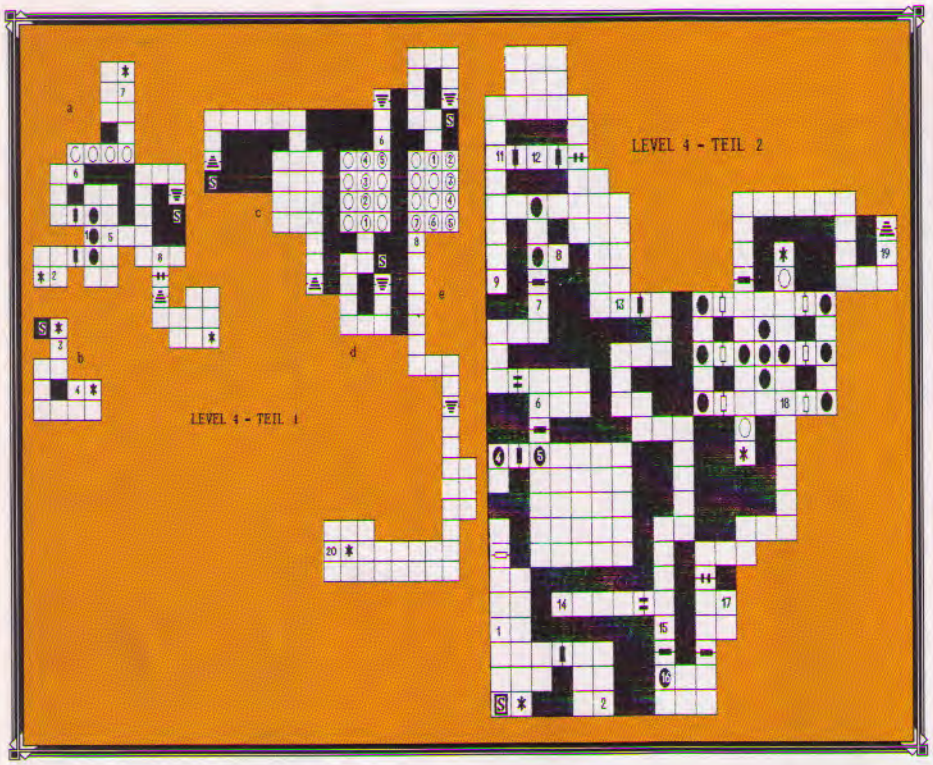









LEVEL 1 - TEST
LEVEL 2 - TEST
LEVEL 3 - TEST
LEVEL 4 - TEST
FALLE!
LEVEL 5 - TEST
Level 2
LEVEL OF FROST GIANTS
HALLS OF MEDUSA



während das Loch ganz weg ist. Die drei Gems setzt man dann bei 13 ein und öffnet damit die zweite Tür. Nun geht man kurz nach E und bekämpft die Bulette bei 14, wodurch man einen Crystal Key erhält. Im Anschluß geht man zu Punkt 15 und drückt den Knopf. Dadurch erscheint auf der anderen Seite ein Basilisk. Man selber geht zu 16 und wartet, bis der Basilisk auf der Platte bei 17 steht. Dadurch verschwindet das unterste Loch. Um es dauerhaft verschwinden zu lassen, wirft man einen Gegenstand auf den Basilisk, der prallt ab und bleibt auf der Platte liegen. Man geht dann an den Löchern vorbei, durch die Tür im W zu Punkt 18. Die Platten in der näheren Umgebung lösen jeweils eine Feuerballfalle aus. Hier zieht man den Hebel an der W-Wand, ebenso wie den bei 19. Dann betritt man kurz die Platte bei 20, und der Weg nach S ist frei. Bei 21 findet man einen Shell Key und eine Scroll. Dies ist eine guter Platz zum rasten. Danach läuft man zu Punkt 22, nimmt sich den Crimson Key und rennt zu 23, wo man das zweite Polished Shield findet. Den eben gefundenen Shell Key kann man sogleich bei 24 benutzen. Wenn man an Punkt 25 steht, sollte man erneut speichern und rasten. Benutzt man den Teleporter im W, so erreicht man einen Raum mit drei Bulettes. Wer ein bißchen Erfahrung sammeln will, kann den Teleporter beliebig oft nutzen. Danach erfährt man vom Magic Mouth bei 26 von einem Kampf ohne Magie. Dafür legt man seine Spell Books und Holy Symbols *(nicht jedoch die Glass Spheres und Scrolls!)* bei 27 ab, spricht vorher jedoch noch einmal den Haste-Spruch. Der Teleporter bringt die Party nun an einen anderen Ort, wo vier Bulettes warten. In der NE-Ecke befindet sich ein Geheimgang nach N. Im nächsten Raum gibt es erneut einen Kampf und ebenfalls einen Geheimgang, der zu einem Teleporter führt. Gegen die Glaswand muß man sechsmal schlagen, wodurch man jedesmal sechs Schadenspunkte erhält. Durch die Tür gelangt man zu einem weiteren Teleporter, der zu dem eigentlichen Kampf führt. Übersteht man auch diesen, erhält man das Eye of Talon und wird zu Punkt 28 befördert, wo man das dritte Polished Shield und seine magischen Utensilien findet. Bei 29 benutzt man den Crystal Key und geht nach Raum 30. Hier zieht man den linken und den mittleren Hebel nach unten und drückt den Knopf in der S-Wand. Man geht zu 31 und nimmt sich das Amulet of Life. Um das Level zu beenden geht man zu 14. Südlich der zwei Reihen mit Schaltern befindet sich eine wandernde Wand, die sich bei jedem Schritt auf die Platten in Richtung Party bewegt. Man bringt die Wand auf eine Seite, tritt zurück und geht auf die andere Seite. Dann betritt man die erste Reihe, dreht sich in Richtung der anderen Wand und wirft einen Gegenstand. Dadurch wird die Wand in die andere Richtung bewegt. So kann man erleichtert an der Wand vorbeigehen, die beim nächsten Schritt südlich nur bis zur Mitte wandern kann. Das Schloß bei 32 öffnet man, indem man das Eye of Talon einsetzt und wieder herausnimmt *(man braucht es später noch!)*.

Bei 33 greifen drei Buletten an, und man kann das Level endlich verlassen.

Level 4 - Teil 1: Karte a) Man geht zu 1 und drückt den Knopf an der W-Wand. Dadurch öffnet sich die untere Tür. Bei 2 läßt man sich zu Karte b), Punkt 3 befördern, nimmt sich bei 4 den Shell Key und gelangt über den Teleporter nach Karte a), Punkt 5. Nun drückt man erneut den Knopf bei 1 und geht weiter zu 6. Man geht nach N, folgt dem Loch nach E und kommt so zu Punkt 7, wo man sich zu Level 4 - Teil 2 teleportieren läßt.

Level 4 - Teil 2: Zuerst bleibt man am Startfeld stehen und beschießt die Monster bei 1 von Weitem, wonach diese angreifen. Verharrt man bei 1 können die Monster immer nur von vorne angreifen. Nach dem Kampf erhält man einen Crystal Key. Dann geht man nach E zu 2 und nimmt sich das vierte Polished Shield. Im Anschluß begibt man sich nach W zu Punkt 3. Wenn man durch den Geheimgang im N geht wird man von einigen "Nasenbären" angegriffen. Sollte es kritisch werden, so zieht man sich wieder zu Punkt 3 zurück, die Monster folgen nicht durch den Geheimgang. Tritt man auf die Bodenplatte bei 4, öffnet sich die E-Tür, und es kommt zu einem Kampf. Um die N-Tür auf zu bekommen muß man kurz von der Platte bei 5 heruntertreten. Bei 6 kann man den mittleren Stein in der unteren Reihe der W-Wand eindrücken, wodurch die Wand daneben

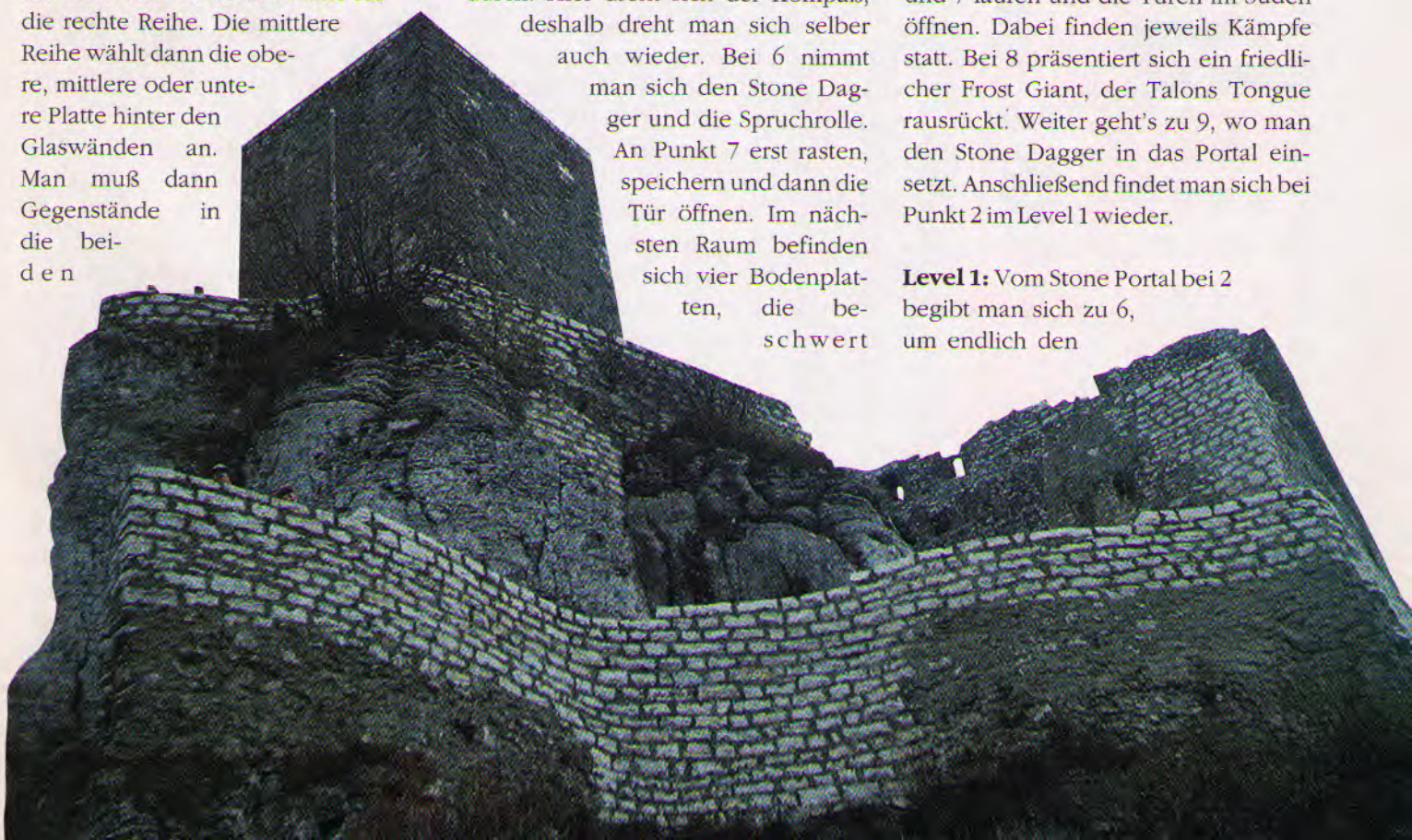
verschwindet. Bei 7 drückt man den Knopf in der E-Wand und stürzt zu 8. Die beiden Bodenplatten lösen mal wieder eine Feuerballfalle aus, was man sich gegen die Scharen an "Nasenbären" zunutze machen kann. Dann eilt man zu 9, nimmt sich das fünfte Polished Shield und rastet erst mal bei 10. Danach zieht man den Hebel, hastet zu 11 und schlägt viermal auf die Glaswand im E. Nun geht man zu 12, nimmt sich Starfire und die Scroll, dreht sich um *(die zweite Wand nicht zerschlagen)* und empfängt die Massen an "Nasenbären". Hat man dies überstanden geht man zu 13 und fügt das Starfire ein und nimmt es wieder heraus, um die Tür zu öffnen. Man begibt sich zu 14 und nimmt sich Jhonas Cloak, das sechste und letzte Polished Shield und die Karte. Wieder einmal sollte man die Ruhe des Gangs nutzen und rasten. Anschließend erscheint bei 15 Khelben, aber es ist ein Trug und das Amulett ist verwunschen. Den Knopf in der E-Wand und bei 16 den Knopf in der W-Wand drücken. Es kommt zum Kampf, bei dem man einen Tooth gewinnt. Diesen setzt man in den Echsenkopf bei 17 ein. In Raum 18 befinden sich fünf Platten, die folgende Bedeutung haben: Die linke Platte steht für die linke und die rechte Platte für die rechte Reihe. Die mittlere Reihe wählt dann die obere, mittlere oder untere Platte hinter den Glaswänden an. Man muß dann Gegenstände in die beiden Teleporter hinter den Löchern werfen, um alle sechs Platten hinter den Glastüren zu bedecken. Erst dann geht die Tür im N auf. Nun begibt man sich zu 19, die Treppe hinab zu Level 4 - Teil 1.

Level 4 - Teil 1: Karte c) Dem Gang folgen, und hoch die Treppe.
Karte d) Den Löchern in der angegebenen Reihenfolge folgen, ebenso bei **Karte e)**. Hier weiter zu Punkt 20 und sich den Crystal Key und den Ring nehmen. Der Teleporter versetzt die Party zu Karte a), Punkt 5. Man hat nun die beiden nötigen Schlüssel, um die Türen bei 8 zu öffnen. Nun geht man die Treppe hinab und steigt in den Teleporter. Man findet sich in Halls of Medusa wieder.

Halls of Medusa: Man geht zu 1 und antwortet mit YES. Dann betritt man den folgenden Raum und hängt jeweils bei 2 ein Polished Shield auf. Ist die Tür im N offen, nimmt man sich die Schilde wieder. Ab hier stimmt die Karte nicht immer. Zur Orientierung sind die Kreuzchen gedacht, die die Krallenabdrücke repräsentieren. Man geht zu 3 und wird von Medusen angegriffen. Dann weiter zu 4. Hier findet man einen Tooth. Man kämpft sich zu 5 durch. Hier dreht sich der Kompaß, deshalb dreht man sich selber auch wieder. Bei 6 nimmt man sich den Stone Dagger und die Spruchrolle. An Punkt 7 erst rasten, speichern und dann die Tür öffnen. Im nächsten Raum befinden sich vier Bodenplatten, die beschwert werden müssen, damit die Tür im E aufgeht. Dies erreicht man, indem man jeweils eine Medusa auf eine Platte lockt, den Hold Person-Spruch castet und dann die Türen schließt. Auf die Platte 11 muß als letztes eine Medusa gebannt werden. Wenn man durch die nun offene Tür im E geht, gelangt man zu Punkt 12. Dort liegt das Hilt of Talon. Bei 13 liegt eine Spruchrolle Flesh to Stone. An der N-Wand den mittleren Stein der unteren Reihe drücken. Dann nach 14 gehen und den Tooth in den Echsenkopf einfügen. Bei 15 verbirgt sich ein Cone of Cold-Spruch im Wandbehang an der W-Wand. An Punkt 16 wird man von Glaswänden eingeschlossen, und ein Loch erscheint. Daraufhin landet man im Level of Frost Giants.

Level of Frost Giants: Bei 1 und 2 wird man von Frost Giants angegriffen. Geht man weiter nach N und in die nicht unbedingt notwendigen Teile des Levels, kann man recht viele Erfahrungspunkte sammeln, denn überall lauern Frost Giants. Man geht zu 3 und dann über die Punkte a, b, c, d. Von da aus nach N über e, f, g, h, i zu Punkt 4. Hier weiter über a, b, c, schnell die Tür im W öffnen und durchgehen. Nach 6 und 7 laufen und die Türen im Süden öffnen. Dabei finden jeweils Kämpfe statt. Bei 8 präsentiert sich ein friedlicher Frost Giant, der Talons Tongue rausrückt. Weiter geht's zu 9, wo man den Stone Dagger in das Portal einsetzt. Anschließend findet man sich bei Punkt 2 im Level 1 wieder.

Level 1: Vom Stone Portal bei 2 begibt man sich zu 6, um endlich den



roten Schlüssel einzusetzen. Durch die Tür im S nach 28 und das Eye of Talon, Hilt of Talon und Talons Tongue einfügen. Dadurch verschwindet die Wand im W, und man erhält Talon, ein gutes Schwert. Man geht zu 29, wobei die Platte auf dem Weg dorthin eine Feuerballfalle auslöst. Dann die Treppe hoch zu Finale - Teil 1.

Finale - Teil 1: Karte a) Man kommt hier nicht wie auf der Karte von S, sondern von N. Durch das Ziehen der Hebel bei 1 und 2 ergibt sich erst die Karte. Durch den Kampf bei 1 erhält man einen Crimson Ring. Bei 3 befindet sich eine dreieckige Nische. Legt man einen beliebigen Gegenstand hinein, so erhält man eine Glass Sphere. Davon braucht man mindestens 3. Nun wieder die Treppe herab und bei Level 1 an Punkt 30 die Treppe hinab.

Karte b) An Punkt 4 findet man eine Scroll of True Seeing. Dieser Spruch zeigt alle Mauern wie sie tatsächlich sind. Dann wieder die Treppe hoch zu Level 1, Punkt 31. Hier beide Bodenplatten beschweren, um die Treppe freizulegen. Nach dem Kampf die Treppe hoch.

Karte c) Auf dem Weg zu Punkt 5 findet man gegenüber der Tür im Wandbehang einen weiteren Crimson Ring. Bei jedem Betreten von Punkt 5 erscheinen zwei Clerics. Bei 6 nimmt man sich das Sticky Paper. Dann geht man zu Punkt 7 und benutzt den Teleporter im E. Man landet bei 6 und begibt sich sofort wieder zu 7. Der Teleporter im E ist verschwunden, und man gelangt zu 8. Hier setzt man einen Crimson Ring in die Ausbuchtung ein. Bei Punkt 9 findet man eine Spruchrolle, und bei 10 bewegen sich die beiden Crimson Ringe immer weiter. Deshalb klebt man sie mit dem Sticky Paper fest. Dann kann man sie nehmen. In die Aussparung in der E-Wand bei 11 setzt man wieder einen Crimson Ring ein und landet bei Karte D), Punkt 12. Man geht zu 13 und nimmt sich die Münze Mapaj. Durch den Geheimgang im W gelangt man an die Ausrüstung bei 14 und 15 und zur Treppe an Punkt 16. Diese geht man hinauf. Das folgende Stockwerk ist fast unmöglich zu zeichnen. Deshalb nur die Beschreibung: Man startet im E. Die Treppe zum nächsten Level befindet sich exakt gegenüber im W. Doch bevor man diese hinaufsteigt, muß man sich von einem Wesen, halb Zwerg, halb Baum, eine Münze geben lassen, indem man es berührt. Dieses Wesen befindet sich im W, nördlich der Ausgangstreppe. Dann geht man die Treppe hoch.

Finale Teil 2: Karte a) Man geht, von Kämpfen unterbrochen, zu Punkt 1, von dort durch die S-Wand und die Treppe hoch.

Karte b) Hier direkt zu Punkt 2 gehen und die Treppe hoch. Auf dem Weg dorthin begegnet man ein paar Clerics.

Karte c) An den Punkten 3 und 4 befinden sich Drehscheiben mit Einbuchtung. Je nachdem, in welcher Position sich die Einbuchtung befindet, verschwindet das Strahlenfeld vor einer der drei Halterungen.
Einbuchtungen *(beide gleich)* rechts: Feld im E *(a)* verschwindet, unten: Feld im S *(b)*, oben: Feld im N *(c)*. Diese drei Positionen stellt man der Reihe nach ein und legt dann in die jeweilige Halterung eine Glass Sphere. Liegt in jeder Halterung eine Sphere, so verschwindet die Wand bei 5, man kann den Ring ziehen und gelangt so nach oben.

Karte d) Es reicht, wenn man sich zu 6 und 7 durchkämpft, hier jeweils Dispel Magic spricht, das Amulett herausnimmt, das Stone Cross bei 8 nimmt, rastet, Haste spricht, speichert und die Treppe bei 9 hinaufsteigt. In dem Raum östlich von 10 befinden sich sehr, sehr viele Mind Flayers. Wer sich trotzdem dorthin wagt, der sollte die beiden Räume im S und N als Raststätte nutzen.

Karte e) Dies ist das letzte Level. Man geht durch die Tür im E und kann nicht mehr zurück. Dann öffnet man die Tür bei 11. Geht man jetzt einen Schritt nach N, wird man von Dran Draggore über seine Pläne aufgeklärt, und es kommt zum Kampf. Man sollte sich dann schleunigst in Raum 12 zurückziehen und den altbewährten Trick mit dem ständigen Positionswechsel vollziehen. Auch wenn sich Dran Draggore in einen Drachen verwandelt hilft nur dieser Trick. 'Beide' Endgegner sind trotz dieses Tricks nicht sehr einfach zu besiegen, da sie nicht einfach nur hin und her gehen. Viel Glück! ■

Ralf Kleinfeld

Inserentenverzeichnis

BOMICO	2,131,132
Heidak	22/23
Tronic-Verlag	11,15,19,29,51,55,63, 75,77,99,116/117,130

General-karte

1000
Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

2000
Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.
Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49
Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79
Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0 471) 5 30 46.
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25. 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.
CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.
reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

4000
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 2 68) 4 97 1 69.
Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.
Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.
Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.
German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47
Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.
Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.
Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 07 - 0.
Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 66 02 - 0.
RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.
Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.
Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 01) 23 82 56.
Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.
Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 120 49.
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.
Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 2 375.

5000
Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.
CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.
Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.
Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.
Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

6000
Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560 180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

7000
Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.
TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000
Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 34 43 88.
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0 911) 4 88 71.
Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.
Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (0 911) 43 74 74.
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0 931) 57 16 01.
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0 911) 28 82 86.
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000
Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz
Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die ASM-SPECIAL 16 erscheint am 5. Juni 1992

ASM
FÜR 6,60 DM?
KLARO !
12x
12x
12x
12x
12x
aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 15
LÖSUNGEN:
MONKEY ISLAND 2
BEHOLDER 2
DIE KATHEDRALE
MIGHT & MAGIC 3
SPIRIT OF ADV
SPECIAL!
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
REPORT
MESSE-NEWS
CES IN LAS VEGAS
NEU!
DER HAMMER!
SEGA-CD-ROM
TEST!
CIVILIZATION für PC
ABANDONED PLACES
AMBER STAR
SIM ANT
REALMS
CHESSMASTER 3000
WOLFCHILD
SUPER!
DELPHINES HIT
ANOTHER WORLD
WETT-BEWERB
S. 132
DM 7,50
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
DESHALB
AB SOFORT
12x
IM JAHR
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

Der Deckel fehlt leider.

Der Deckel fehlt leider.